no. 397
1991年 2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1991

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

データイーストが業務用TVゲーム機に
DVI技術を導入
LD並みの画像をCD−ROMで活用へ

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）はこのほど、米国の半導体メーカーのインテル社が持つ「デジタル・ビデオ・インタラクティブ」（DVI）技術をTVゲームに導入、開発を進めていることを明らかにした。これはインテル社の日本法人、インテルジャパン㈱（本社東京、ウィリアム・オーハウ社長）を通じて技術導入したもの。

DVIは画面に現われるスクリーン・イメージをCD（コンパクトディスク）ROMにデジタルで収録する技術で、LD（レーザーディスク）に収録するのと同じぐらいの映像情報を畳み込むように圧縮して収録するところに大きな特徴がある。この技術は再生する際にCDから情報を復元するのにも使われることになる。インテル方式のほか松下／ビクター方式もある。DVI技術は各方面で応用可能だが、TVゲームへの導入はこれが初めてとなる。

データイーストでは同社のTVゲーム「サンダーストーム」（八四年四月発売、LD利用の飛行戦闘ゲーム）をサンプルとして、昨年夏からインテルジャパンの市場開発室でDVI化を進め、このほど成功したことにより、DVI技術を応用した「インタラクティブ・ビデオゲーム」の開発に本格的に着手した。その第一作は早ければ今春にも発表されるとのこと。

DVI技術導入を説明するデータイーストの福田社長(上)とインテルジャパンの辛沢部長

LD利用のTVゲーム機は数年前に数社から発売されたが、耐久性など技術面の困難が重なり、開発が途絶えていた。しかしビデオカメラによる実写映像などを背景に採り入れるなど、リアルな映像を駆使できるメリットは捨てがたいものがあるうえ、DVI技術を導入すれば再び市場が広がると期待されている。

サンプルのDVI版「サンダーストーム」はすでに「マルチメディア国際会議90」（十月、幕張メッセ）と米国の「コムデックス90秋」（十一月、ラスベガス）で、インテル社により披露され、好評を博したとのこと。

「インタラクティブ・ビデオゲーム」は、通常の業務用TVゲーム機のメモリー相当部分に、DVI技術で情報を圧縮収録されたCDROMとその駆動装置を置き、DVI情報をメイン基板とでやりとりするDVI用のLSIを内蔵することになる。DVI用LSIはサンプル版ではインテル社が開発したマルチメディア向け「25MIPSバージョン」を使用した。

「インタラクティブ・ビデオゲーム」を従来のTVゲーム機と比べた場合、映画のようなリアルな映像を楽しめる、映像視点が自由に動くことで立体感が増す、映像開発コストが低減できる――などの特徴がある、とされている。

データイーストではDVI技術を導入したTVゲーム機を普及させるため、同社が開発したDVIハードウェア、業務用CDROMドライブ（駆動装置）、ソフト開発ツールなどを他のメーカーに提供する用意があり、またコピー防止などのセキュリティ・サービスを行なう、としている。

これらについてデータイーストとインテルジャパンは十二月二十日、東京・丸の内のインテルジャパン本社で共同記者発表を行なった。データイーストの福田社長は「第一作は九一年春に発表、二、三作目は夏以降発表の予定だ。一作当たり二十億円程度のビジネスになると見ている。この技術はさまざまに応用できることから、二、三年後には大きな市場になると期待される」と語った。

またインテルジャパンの市場開発室、辛沢豊部長は、「数年後に家庭用のCD／DVIプレイヤーが発売される予定だが、業務用の市場形成を見て進めることになる」と語っている。

90年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」
セガ社が両部門で独占

本紙チャート「ベストヒットゲームズ25」のデータに基づく九〇年度の「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」は、テーブル型で「テトリス」、アップライト／コックピット型で「スーパーモナコGP」（デラックス）と決まり、セガ社が独占した。本紙では一月十四日、セガ社の中山隼雄社長と駒井徳造専務にそれぞれ記念楯を贈呈した。

TVゲーム機の年間最優勝機が決まった経緯については本紙第395号で既報のとおり。うち「テトリス」は二年連続トップとなった。記念楯の贈呈は、セガ社独占のため、同社新春賀詞交歓会の直前にホテルオークラで行われた。

セガ社の中山社長は、「次回も当社が独占したい。オペレーターに利益をもたらす優れたTVゲーム機の開発に、これからも力を入れていく」と語り、駒井専務は二年連続してトップになった「テトリス」の人気の根強さについて語った。

贈呈式で(左から)AM通信社の赤木社主、セガ社の中山社長、駒井専務

セガ社がナムコと共同で
英国デイス社を買収
市場立て直しが主目的と、中山社長

ボブ・デイス社長

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）と共同で、英国の大手ディストリビューターのひとつであるディスレジャー社（本社ロンドン、ボブ・デイス社長）を取得する契約を十二月二十日に結んだ。これは一月七日、英国のATEI91（ロンドン）でディスレジャー社から、簡単な声明の形で発表されたもの。すでに世界中で話題となっている。

それによると、セガ社とナムコは共同で、ディスレジャー社を取得し、ディスレジャー社の業務の発展に必要な支援を行なうことになった。今回のディスレジャー社買収が、同社のこれまでの他のメーカーやディストリビューターとの取引関係に対して影響を与えることはない――としている。

ディスレジャー社は、英国のフィリップ・シェフラス・スペア（PSS）社、オランダのスーゾー社、米国のR・Hベラム社と同様に、昨年十月まで英国の持ち株会社、コートン・ビーチ社の子会社だったが、十一月十一日にコートン・ビーチ社が倒産したため、どうするか注目されていた。うちPSS社、スーゾー社、R・Hベラム社はそれぞれ経営権を買い戻す方向で進めている。

英国のディストリビューター各社は互いに製品を手配し合うことが多いが、TVゲーム機など日本製品については、ブレントレジャー社がセガ社、コナミ、テクモの各製品を、ディスレジャー社がセガ社製品の一部とナムコ製品を、そしてエレクトロコイン社がアイレム、SNK、カプコン、ジャレコ、タイトー、データイーストなどの製品を優先的に扱ってきている。今回のディスレジャー社買収で、こうした製品の流れに変化は起きないとされている。

デイスレジャー社の持ち株比率は特に発表されていないが、セガ社が過半数を取得しているもようだ。買収金額など詳細は未発表となっている。

今回の買収について、セガ社の中山社長は、「英国の（業務用AM機）市場をなんとか立て直すためのもの。ディスレジャー社の経営をしっかりしたものにし、各社間の競走で業界を盛り上げる必要がある」と、本紙に語っているが、詳細は追って明らかになるもよう。

セガ社には別に子会社として英国にセガ・ヨーロッパ社（本社ロンドン郊外、ビック・レスリー社長）があるが、セガ・ヨーロッパ社は欧州市場全体を対象とする業務に従事しており、今回のディスレジャー社買収による影響はほとんどないと見られている。

ATEI91（一月七日─十日、ロンドン）でセガ社の新製品は、セガ・ヨーロッパ社、ブレントレジャー社、ディスレジャー社の各小間で披露されており、主にブレントレジャー社から発売される従来からの流れに変化はない。

AOUエキスポ91

出展46社の小間決定

初めて大口出展社の小間を接続する形に

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）主催による「AOU1991アミューズメント・エキスポ」が二月二十六—二十七日、千葉・幕張メッセで開催されるが、その準備を進めているショー委員会（駒井徳造委員長）とショー実行委員会（永井明委員長）では、一月十一日に出展申し込みを締め切り、十八日に幕張メッセの国際会議場で「出展社説明会および小間割り発表会」を開いた。

その結果、前回より出展社が五社増え四十六社となり、展示小間数も五百二十九小間（前回四百十三小間）と大幅に増やされた。

会場は、前回は駅寄り東端の第八展示ホールだったが、今回はその反対側の西端第一展示ホールに変わった（面積は同じで六千七百五十平方㍍）。

前回は申し込み小間すべてを配置したが、今回は前回を百二十六小間も上回る五百三十九小間の申し込みがあった。このため同委員会では初の試みとして通路の一部を小間で埋めるなど、レイアウトを工夫することで対応し、申し込み小間数を十小間削減にとどめた。

その結果、申し込み小間数が最も多かったセガ社とタイトー（いずれも五十二小間申し込み）から四小間ずつ、SNK（同五十小間）から二小間を削減した。なおレイアウトの都合でナムコが一小間減、シグマ商事が一小間増となっている。出展社は次のとおり（五十音順、略称、末尾の数字は小間数）。

アイレム14、アトラス6、アミューズメント産業出版1、アミューズメント通信社1、旭精工2、朝日エンジニアリング2、エイブル8、SNK48、岡本製作所4、カワクス8、カプコン36、関西精機製作所3、コインジャーナル2、コナミ40、こまや2、サンワイズ4、三和電子3、シグマ商事25、昭和鉄工10、システムサービス2、ジャレコ24、新声社3、セイミツ商事3、セガ社48、タイトー48、タイガー娯楽3、太陽自動機4、宝娯楽4、タスコ10、データイースト14、テクモ18、トーゴ24、ナムコ30、ナビス産業3、日本娯楽機3、日邦産業2、バンプレスト12、ビスコ10、ビデオシステム6、ホープ15、マスセット2、真砂工業12、メキシコ2、友栄2、UPL5、ワールドフェア社1。

以上の小間数であらかじめ実行委員会が小間割りを決め、同数小間の出展社の小間位置は「説明会」当日にじゃんけんまたは話合いで決められ、最終的には**左に掲載のとおり**となった。

「説明会」では冒頭、駒井ショー委員長が「エキスポは今回で五回目となる。会場は前回から幕張メッセに移し、出展社の要望が満たせるようになった。小間位置には不満もあろうが、共同の催しということで了承してほしい。ただ乗物はできるだけまとめた」と挨拶。

出展規定はほぼ従来どおりだが、「出展できない機種」の中に新たに「景品等で著作権を有するものはその権利者の承認を得ていないもの、および景品取扱いの規制に反するもの」という項目が加えられた。また今回初めて、備品・荷物置き場として〝ストックルーム〟が無料設置される。これは希望により複数小間の出展社の展示小間内に、一社一小間に限り囲いをしたスペースを設けるもの。

このほか出版関係のみ、基礎小間（間口、奥行とも二・七㍍）の間口を四・五㍍に広げ、そのかわり奥行を一・八㍍に縮めて「使いやすさを考慮した」との説明があった。

会場への入場については〝登録票〟（従来の入場券を呼称変更）が必要。会員登録票＝各会員団体に二枚ずつ無料配布。優待登録票＝AOU会員と出展社に一枚五百円で販売（当日販売はしない）。当日登録票（一般入場券）＝二日目のみ（ただし業界関係者には初日も）販売し一枚千円。このほか出展社カードは出展一小間につき二枚を配布。

なおショー初日の夜六時半より恒例の懇親会がパーティー券方式（一枚一万三千円、出展社一社につき一名招待）で、昨年と同じ東京の赤坂プリンスホテルで開かれる。

AOUエキスポ91会場

2月26—27日　日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

出展社名（50音順）

出展社名	番号
アイレム㈱	39
㈱アトラス	25
㈱アミューズメント産業出版	2
アミューズメント通信社	1
旭精工㈱	14
朝日エンジニアリング㈱	7
㈱エイブルコーポレーション	42
㈱エス・エヌ・ケイ	45
㈱岡本製作所	31
㈱カワクス	41
㈱カプコン	40
㈱関西精機製作所	9
㈱コインジャーナル	3
コナミ㈱	46
㈱こまや	16
㈱サンワイズ	10
三和電子㈱	11
シグマ商事㈱	36
昭和鉄工㈱	38
システムサービス㈱	13
㈱ジャレコ	35
㈱新声社	5
㈱セイミツ商事	8
㈱セガ・エンタープライゼス	43
㈱タイトー	44
㈱タイガー娯楽	30
㈱太陽自動機	28
㈱宝娯楽	27
タスコ㈱	19
データイースト㈱	20
テクモ㈱	21
㈱トーゴ	29
㈱ナムコ	34
ナビス産業㈱	12
日本娯楽機㈱	32
日邦産業㈱	33
㈱バンプレスト	22
㈱ビスコ	23
ビデオシステム㈱	26
㈱ホープ	37
マスセット㈱	6
真砂工業㈱	18
メキシコ	17
㈱友栄	15
㈱ユーピーエル	24
ワールドフェア社	4

東京ディズニーランドに

第2パーク提案

社内に検討委と検討部設置

東京ディズニーランド（TDL）を経営する㈱オリエンタルランド（本社千葉・浦安、森光明社長）は、TDLの隣接地に建設する二つの目のテーマパークの具体的な検討に取り組むため、社内に〝第二パーク検討委員会〟と同〝検討部〟を一月一日付で設置した。

同社ではTDL周辺用地の開発について千葉県から要請を受けており、また昨年十月に米国ウォルト・ディズニー社から第二パークとして「ディズニー・ハリウッド・スタジオ」の提案があったことから、この提案を本格的に検討することになったもの。これは米国フロリダの「MGMスタジオ」の日本向けスタジオツアーとなるもので、森社長を委員長とする検討委員会では、同スタジオを第二パークの最有力候補として事業規模や採算性などについて、今後一年かけて詳細に検討した上で、建設するかどうかを決める考えだ。

なお第二パーク検討部長には小島裕氏（開発部長）が任命された。

3協会合同新年会にて（左から）タツミ娯楽の入江昭造社長（栃木県協会長）、大野商事の大野圭一社長、ハニュウの羽生勲社長、ニュースターの畑晴夫社長（山梨県協会長）、ニチエイアミューズメントの松田修社長（山形県協会長）

3協会合同新年会にて（左から）カワクスの川楠俊太郎社長、ナムコの中村雅哉会長（JAMMA会長）、カプコンの辻本憲三社長、トーケンの村松和生東京支店長

3協会合同新年会にて（左から）セガ社の中山隼雄社長（JAMMA副会長）、関西カクタスの梅原靖三代表（AOU会長）、中外アソシエーツの梶格康社長、エイコムの井上昭男社長

AM業界あげての年頭行事

三協会で合同新年会

JAMMA、JAPEA、AOU共催

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、JAMMA）、全日本遊園施設協会（山田三郎会長、JAPEA）、㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（梅原靖三会長、AOU）の三協会共催による「新春賀詞交歓会」が一月九日、東京・霞が関の東海大学校友会館で盛大に開かれ、三協会の会員ら約二百五十名が参加した。

この業界新年会は、協会共催で八六年から毎年開かれており（八九年のみ中止）、今年で五回目となる業界挙げての年頭行事。パーティー券方式（一人一万三百円）でJAMMA事務局が運営を担当している。

交歓会はJAMMAの日南香専務の司会で進められ、まずJAMMAの中村会長が挨拶、「AM業界が発展してきたのは我々の努力によるものであり、若い人たちは我々の経験や知識を生かしてほしい。そのための機会を企画したい。二十一世紀は精神性の時代と言われており、我々の業界でも文化について取り組む必要がある。業界の歴史はそれほど古くないが、遊びの歴史は長い。人間は遊ぶ存在だとしたホイジンガの言葉が次第に理解される時代が来ている。私はこの業界に限りない可能性を期待している。厳しい環境の中ではあるが、若い人たちが努力を重ねることを望む」と述べた。

続いて三協会代表による鏡割りがあり、JAPEAの平賀文夫副会長が乾杯の音頭をとり、「国内の消費需要は堅調に推移すると見られており、この消費を業界に引き込む努力が求められている。ユーザーのニーズは多様化しており、また企業の社会的責任も果さねばならない。JAPEAはこれまで以上に安全性を確保していきたい」と語った。

宴たけなわになり、AOUの梅原会長が中締めを行ない、「昨年はメーカーの皆さまにAOUがお世話になった。感謝するとともに本年もよろしくお願いしたい」と述べている。

なお中村会長は挨拶の中で、先ほど米国連邦議会が並行輸入基板の使用を認める著作権法の一部改正を行なったことに触れて、「時限立法とはいえ、業界として悲しむべきもの。米国の業界に対してJAMMAの考えを示したいと考えている」と述べ注目された。これはTVゲーム機の視聴覚著作物としての固有の上映権が、四年間に限るとはいえ制限を加えられることについての不満を述べたもの。近くJAMMAとしての意見を示すことになっている。

3協会合同新年会にて、上は鏡割りで(左から)AOU梅原会長、JAPEA平賀副会長、JAMMA中村会長。下は中村会長挨拶のようす

AOU健娯委

「営業要綱」決定

オペレーターの努力目標に

AOUの健全営業推進委員会（峯久委員長）では十二月十一日、新大阪のワシントンホテルで第三回会合を開き、「健全営業要綱」の文案を最終的に決めた。

この「要綱」はオペレーターのゲーム場運営において目標とすべき事項を掲げたもの。同会合では「運営上の目標とする事項は事業者向けと対外向けのものがあるが、まず事業者向けを優先」するとして同「要綱」を検討したもので、「対外向け」については次回会合で検討することになった。

同「要綱」では自己利益より社会の要望を優先すること、青少年および社会に悪影響を与えない機種を設置することなど五項目を挙げている。同委員会ではこれをポスター形式で印刷したものを作成し、会員に配付することになった。

このほか同委員会の平成三年度事業計画案、予算案を審議、了承した。事業計画は①事業者への適正化指導のための印刷物作成、②不適正事業に関する資料収集、③年五回の会合開催、④模範優良店の表彰——の四項目。

またAOUステッカーについて形状デザインの変更、配布時期はAOU事業年度に合わせて行なうことを、作成担当の広報委員会に要望することになった。

《健全営業要綱》

すべての人々が楽しめる、明るく・健康的で・安全なアミューズメント施設営業を目指す。

1、アミューズメント施設は社会の身近な娯楽として、自己の利益よりも、常に社会の要望を優先して積極的に対応する。

2、アミューズメント施設営業は、風営適正化法の8号営業許可の有無に関わらず、法律の趣旨に則り、青少年の健全育成・清浄な風俗環境の保持・適法営業に努める。

3、アミューズメント施設は、楽しく・明るく・健康的な場所として、施設内を清潔で快適に管理するとともに、好ましい服装・態度で営業に従事する。

4、アミューズメント施設の遊技設備は、安全性及び青少年や社会に悪影響を与えない機種の選定並びに配備に留意する。

5、アミューズメント施設営業者及び従事者は、関連法規・社会の慣習・運営の基本等を学び、社会に認知される営業形態の形成に努める。

社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
健全営業推進委員会

AOU健娯委がまとめた「健全営業要綱」

マーケティング部会

意見交換重ねる

米国並行輸入問題など

JAMMAのマーケティング部会（菱川文博部会長）では十二月十八日に東京・霞が関の「宋苑」で第十六回会合を、また一月九日に東海大学校友会館で第十七回会合を開いた。前者は忘年会を兼ねた意見交換に終始しており、この日の提案で後者の議題が決まった。

第十七回会合ではまず、先ほど米国連邦議会で成立した著作権法の一部改正について、日南香専務が資料に基づき解説を行なった。次に、参加各社による新製品動向について情報交換した。

業界で扱う機械の分類方法について見直したらどうか、という意見のあることから、さまざまな分類方法のうち今回はAM産業出版の「遊戯機械総合年鑑」の例が紹介された。今後は日本標準商品分類などを参考に検討する、としている。

特許・実用新案出願公告・公開

（1月1日～21日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

実用新案出願公告

一月十四日＝「遊戯乗物」、㈱トーゴ（東京）、3-1029、59-11036。

特許出願公開

一月七日＝「遊戯設備」、内田清人（大阪）、3-87、1-313735。「相性の人等を映像に表わす占い装置」、石橋捷哉（大阪）、松本輝征（同）、松本文（同）、3-88、1-134363。

一月十日＝「スロットマシンの入賞制御方法」、㈱ユニバーサル（栃木）、3-4888、1-138290。「回転娯楽装置」、㈱日清紡テクノビークル（東京）、3-4890、1-138527。

一月十四日＝「ビデオゲームの遠隔操作装置」、ホリ電機㈱（神奈川）、3-7189、1-141937。

実用新案出願公開

一月八日＝「ゲーム盤」生川孝（神奈川）、3-775(請)、1-61373。「磁性軌道を備えたゲーム用盤」、スミダ紙工㈱（東京）、3-776(請)、1-61474。「メダル取り出し装置」、ゼッター工業㈱（長崎）、3-778(請)、1-696。「コイン送り出し装置」、大関化学工業㈱（大阪）、3-779(請)、1-15145。「ゲーム器」、㈲あっぷる（千葉）、3-784(請)、1-27862。「ゲーム機用メダル集配筐」、仮屋秀文（東京）、3-786、1-18857。「遊戯用回転水槽」、日立造船㈱（大阪）、3-791、1-61177。

一月二十一日＝「ゲーム機用コイン貸出機」、高砂電器産業㈱（大阪）、3-5482(請)、1-65851。「メダル洗浄装置」、ゼッター工業㈱（長崎）、3-5483(請)、1-66888。

3協会合同新年会にて（左から）セガ社の駒井徳造専務（AOU副会長）、ナムコの高木慶治常務、データイーストの福田哲夫社長（JAMMA副会長）

3協会合同新年会にて（左から）ナムコの市川濤雄副社長、トーゴの鈴木歳男副社長、斎藤真一副社長、相田進特機事業本部長

3協会合同新年会にて（左から）ホープの矢野徳蔵常務、東横娯楽の加茂飛智雄社長（神奈川県協会長）、友栄の内田博社長（SC遊園協会長）、ナムコの中村雅哉会長（JAMMA会長）、トーゴの山田數夫社長

今年はAOUの

近畿地区協で交歓会

年明け早々の催しに312名が参加

河合久雄近畿地区協会長

梅原靖三AOU会長

写真はいずれもAOU近畿地区新春賀詞交歓会にて。上はJAMMAの日南香専務、右上は矢追秀彦衆院議員、右は中山正暉衆院議員

AOUの近畿地区協議会（河合久雄会長）主催による「新春賀詞交歓会」が一月七日、大阪・中津の東洋ホテルで開かれ、来ひん十八名を含む三百十二人が参加した。

これは八五年から近畿の各府県協会員を対象に行なわれている恒例の新春行事で、これまで主催は大阪府協単独、近畿四協会共催、大阪と兵庫の共催とその都度変わってきたが、今回は奈良県協を加えた五府県協会による同地区協議会主催となった。とくに今回は従来より広い会場が確保され、参加人数も過去最高となった。

交歓会は今西徹・大阪府協事務局長の司会により進められた。まず主催者代表として河合会長が挨拶に立ち、「昨年のウマ年は東西ドイツの統合、株価大暴落、湾岸危機などで、暴れ馬に乗ったような激動の一年だった。一方AM業界は順風満帆だったと思う。その要因としては余暇時間の増加、従来のファミコン世代がファミコンを卒業しゲーム場へ流れてきたこと、女性向きの機械による若い女性やカップル客の増加などがある。また上場企業の六〇%が株価を下落させている中で、トップの上昇率のセガさんをはじめ当業界の上場会社も好調であり、今後上場をめざしている優良企業も多い。これらのことは当業界が社会に受け入れられているということの反映ではないかと思う」と語った。

この後来ひんとして矢追秀彦衆院議員（公明）、八木ひろし（自民）、橋爪省二（公明）両府会議員、梅原靖三AOU会長の順に挨拶があり、続いて祝電披露、日南香JAMMA専務による乾杯の音頭で宴に入った。宴の途中で駆けつけた中山正暉衆院議員（自民）と田島尚治府会議員（同）からも挨拶があり、京都府協の吉田勲会長が中締めを行ない、大阪府協の山本英二副会長が閉会の辞を述べた。宴半ばには恒例のビンゴゲームによる抽選会が行なわれ、盛り上がった。

来ひんの挨拶の中で、矢追衆院議員は「現在、物質面はほぼ充足し、今後は心、文化の面が重視されなければならない。その意味でこの業界は重要なキーを握っている」と述べた。また八木府会議員は「先日ゲーム場を見て回ったが、ファン層の広さに感心した。ゲーム場がいろいろな人の心が通い合う場になるよう望む」とし、橋爪府会議員は「今年のえとの未（ヒツジ）は日本人と共通点があり、従順で大人しい反面、何かあると散らばってしまう。その点この業界はよくまとまり年々成長している」と語った。中山衆院議員、田島府会議員はともに、経営基盤を確立し発展を願うと短く挨拶した。

AOUの梅原会長は「今年も当業界には追い風が吹きそうだが、こういう時こそ現状に甘んじることなく、発展に向けてより団結し進めていきたい」と挨拶した。JAMMAの日南専務は中村雅哉会長代理として出席し、「湾岸戦争が始まりそうだ。戦争の後は必ず復興事業が行なわれ景気がよくなる。ともかくAM業界は今年も順風満帆だと思うが、戦争の成り行き次第で順風の強さも変わるかもしれない」と語った。

全国大会91の準備で

九州地区協発足

会長に児玉氏、副会長政氏

児玉輝男会長

AOUの支部のひとつとして「九州・沖縄地区協議会」の初会合が十二月五日、宮崎市内の宮崎リバーサイドフェニックスホテルで開かれ、同地区協議会が発足した。

これは先のAOU全国大会（十二月八日、仙台）で、次年度の同大会を九州地区で開催することが内定したことから、その検討のために同地区の各県協会が集まり地区協議会発足に至ったもの。

同会合には沖縄県協以外の九州五県協の正副会長ら約二十名が出席。また来ひんとしてAOUの梅原靖三会長と森武美常務が出席した。

同地区協議会発足を了承した後、出席構成員の互選により会長に児玉輝男氏（福岡県協会長）、副会長に政須美夫氏（鹿児島県協会長）が就任した。なお副会長はもう一名を追って選任する予定としている。事務局は福岡県協事務局内に設置することになった。

今年のAOU全国大会については九州の交通至便な場所で開催するということで、今後検討していくことになった。

AOU研修委が計画

養成講座を継続

技術研修会も年に3回

AOUの研修委員会（佐久間正則委員長）は十二月七日、仙台市内のホテル仙台プラザで第三回会合を開き、「技術研修会」の今後の実施要領、新「青少年指導員養成講座」の近畿地区での開催などについて検討した。

「技術研修会」については、先に開催した「東北・北海道地区技術研修会」のアンケート調査結果を参考に今後の実施について検討。その結果、開催地のロケ視察を日程に組込むこと、初級・中級程度の技術面の講義を主体とし営業面の講義は除くことなどを確認した。

「養成講座」については新しく「アミューズメント施設管理者のための青少年指導員養成講座」と名称変更し、主催者は従来どおりとして回数は前回を引継ぎ、次回は「第十一回」講座を近畿地区が協賛して大阪で開催される（本紙第395号参照。同号の記事中、受講定員は百二十名の誤りでしたので訂正します＝編集部）。なお新講座から、㈱シグマが「AM施設運営の基本」についての講義を担当することになっている。

同委員会の新年度事業計画は①養成講座を六月（九州地区を予定）と十月に開催、②技術研修会の年間三地区での開催、③模範優良従業員の表彰、④年五回の会合（東京三回、仙台二回）――となっている。

ナムコの年末チャリティ

盛大なイベント

ゲームファンが1200人も

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）は年末恒例の「チャリティ・クリスマスカーニバル」を十二月二十五日、東京・浜松町の東京流通センターで開催、これにゲームファンら約千二百人が集まり盛大な催しとなった。

同社ではTBSラジオの深夜番組「斉藤洋美のラジオwaアメリカン」（ナムコが提供している）のリスナーを招いて、三年前からクリスマスのイベントを行なってきた。

過去三回は会場の収容人数が小さく、そのため応募者の中から抽選で六―七百人を招待していたが、今回からできるだけ多く自由に参加できるよう大きな展示場を使用し、学園祭のようなものに変えたのが特徴。

使用した会場は、AMショーで第二会場（二階）として使ったFホールの全部。この日は正午から午後五時までステージイベント、展示・縁日コーナーに分け、各種の催しが行なわれた。

ステージイベントでは「ラジアメ」のパーソナリティ、斉藤洋美と鶴間政行の司会で、人気振付師のラッキー池田の「ラジアメ・ダンス大賞」を中心に、抽選会、チャリティオークションなど次々進められた。

展示・縁日コーナーでは業務用「ファイナルラップ2」（三台、六席）によるゲーム大会が開かれたほか、花博で使われた「ワニワニパニック・スペシャル」六台がフリープレイで提供された。またファミコン、PCエンジンなど家庭用の新作ソフトの紹介や、輪投げなどのカーニバルゲーム（チャリティ運営）などもあった。

この日集まったチャリティ募金の約五十万円は「TBSカンガルー募金」を通じて福祉関係に寄付される。募金に触れて、中村雅哉会長は「皆さんの協力に感謝したい」と挨拶した。

「ラジアメ」はTBSをキー局として全国二十三局ネットで放送されており、今年三月で十周年を迎えることから、ナムコでは次回は記念イベントにしたいとしている。

いずれも「チャリティ・クリスマスカーニバル」にて。上は挨拶に立ったナムコの中村雅哉会長（中央）と司会の斉藤洋美

サノヤス傘下の明昌

岡本会長が退任

岡本製作所の会長に専念

明昌特殊産業㈱（本社大阪、福田三徳社長）の創業者、岡本昌明会長が十一月三十日付で退任したことが、十二月二十六日に明らかになった。同氏は、㈱サノヤスが明昌を吸収合併することが確実になったことから、後進に道を拓くため退任した、と説明している。

なお同氏は㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）の会長として、引き続き後進の指導に当たるとしている。同社は大正十三年（一九二四年）岡本娯楽機製作所として創業、昭和二十三年に法人成りした遊園施設のオペレーター会社で、七十年近い歴史を持つ。

明昌は昭和三十一年、岡本製造部門を分離独立したもので、岡本昌明氏が創業社長として発展させた（六十二年四月会長）。明昌の全株式は㈱サノヤスがすでに取得しており、今年四月一日付で吸収合併し、社名を「㈱サノヤス・ヒシノ明昌」に変更する予定となっている。

大分県協・通常総会

慶弔規定決める

懇親会に県警担当官も

大分県健全娯楽業協会（事務局大分市、石橋信昭会長、会員九社）では十一月二十六日、大分市内の割烹「ふぐ大将」で平成二年度通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選を行ない全役員を留任とした。

同総会には全会員が出席。平成元年度収支決算案、事業報告案、二年度予算案、事業計画案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については理事会で具体的に検討することになっている。

また「慶弔規定」ならびに「旅費規定」が作成され、審議の結果いずれも承認された。

総会終了後に開かれた懇親会には、県警から佐藤警部と松中警部補が来ひんとして出席した。

事務所移転

㈱太東レジャーシステム＝神戸市中央区脇浜町三丁目二―二十一―B―9、☎（〇七八）二五一―六九八〇、池原勝彦社長。

論潮　湾岸戦争

中東のペルシャ湾岸危機は、ついに「湾岸戦争」に発展し、連日テレビなどで報じられることになった。このため本紙でも、湾岸諸国の購読者に送ってきた郵便物が差し止め返送されるなど、思わぬ影響を受けることになった。

あるメーカーでは、国際情勢の不安から、予定していたドイツIMAへの出張を急にとりやめたという。またあるメーカーは海外に輸出した製品が思わぬ所で移送中止になった、と嘆いている。こういう事例は、聞けばもっとたくさんあるに違いない。湾岸戦争が終るまでこうした混乱が続くわけで、早期解決が望まれる。

ところで、ミサイル攻撃のようすなど湾岸戦争のようすが連日テレビで報じられたことから、「まるでTVゲームのようだ」という印象が現われるに至り、こういう感想に対し、戦争の悲惨さを軽視するものとする非難めいた意見も飛び出してきた。

どんな感想を持とうが、どのように意見を述べようが、それは各自の自由である。ところが「TVゲームのようだ」と言うと、なにか不謹慎なことを言ったかのように非難するのは、感じが悪い。

TVゲームにはいろいろな分野があり、そのひとつに戦争をテーマにしたものや、戦闘機のシミュレーターのようなものもある。現に米軍が使っている戦闘機「F15」をモデルに、米国のマイクロプローズ社が開発した「F15ストライクイーグル」（家庭用、業務用とも）があり、実戦さながらの戦闘ゲームを楽しむことができるほどだ。

これらの戦闘ゲームは実戦を想定して開発された模擬ゲームであり、実戦によく似ているのは当然であるが、フィクション（虚構）の上に成り立つもので、現実の戦闘とはまったく異なる。実戦では悲惨な現実に直面することになるが、TVゲームの中で死傷者が出てもそれは作り話の中の出来事にすぎない。

TVゲームには無限の可能性があり、もっと大事にしてよいと思われる。

日米の新ゲーム披露

欧州最大の国際展第47回ATEI

上の写真はATEI91の会場。中央2階から正面入口に向って見たところ

AWP機の不振でTVゲームも低迷

英国のATEI(アミューズメント・トレーズ・エキジビション・インターナショナル)91は一月七―十日、ロンドン市内のオリンピア展示場(前回と同じで、メインホールと二階、ピラーホールの三フロア)で開かれ、二百五社(四団体を含む、前回は二百八社)が出展する昨年と同様の大規模なショーとなった。うちピラーホールは欧州などのカジノ(公認賭博場)用のギャンブル機器のために前回から特別に設けられたもの。

ATEIは、コインオプ(硬貨作動式)ゲーム機を中心とする英国最大の国際展示会で、ジュークボックス、自動販売機、キディライド、遊園施設などを含めた総合的なアミューズメントショーとなっている。

本紙では、欧州駐在通信員のマーチン・ディムジーの取材をベースに、同ショーを訪れた日本のメーカー各社のコメントなどを参考に、このレポートを構成した。なお入場者は一万八千四百人で昨年の一万七千三百人より増えたが、これはカジノ機器を見に来た東欧からの訪問客の増加によるもの、と見られている。

AWP機が中心

英国の業務用ゲーム機市場は、AWP(アミューズメント・ウィズ・プライズ)機と呼ばれるギャンブル遊技機が大半を占めている。AWP機は現金投入、現金払い出しのスロットマシンで、プライズというのは現金のことであるが、こういうギャンブル遊技機を「アミューズメント」と呼ぶところに英国の業界の矛盾は示されている。AWP機に併行する分野にSWP(スキル・ウィズ・プライズ)機があるが、これは技両の伴なう遊技というぐらいの意味で、やはり現金が払い出されるギャンブル遊技機のこと。英国のギャンブル遊技には、AWP機、SWP機のほか、クラブマシン、カジノ用機器、ビンゴマシン(米国の「キノ」に似たもの)、そしてマネープッシャーがあり、ゲーム機市場の九割はこれらの機器で占められているほど。

実際ロンドンなど市街地のゲーム場(「アーケード」と呼ばれる)の多くは、AWP機などのギャンブル遊技機がほとんどのスペースを占めており、現金や景品を出さない純粋なAMゲーム機はわずかなスペースしか与えられていない。当然ながら未成年の客は入場できないので、AMゲーム機の市場はさらに限定される。これほど制約された市場なのに、英国のATEIに日米のAMゲーム機が出品されるのは、小規模とは言え欧州各国に比べるとまだ安定した市場がある点と、やはり米国と同じ英語圏であり欧州市場への入口になっている点が有利に働いているからだろう。

しかし英国の業界は主としてAWP機での景気後退(リセッション)により、全体に低調で不活発とされている。AWP機をオペレートしていく際の条件が、なかなか緩和され難いのが原因で、このためギャンブル遊技機市場は景気後退を余儀なくされ、この影響がAMゲーム機の分野にも及んでいるというわけだ。AMゲーム機の市場がギャンブル遊技機の市場と完全に区別されるならば、こんなことにはならないはずだが、英国ではこれは仕方のないことだ。

上はエレコン/ジャレコの小間にて(左から)三技部長、ジャレコ・ヨーロッパ社のレフトリー社長、ハイト氏、エレコンのスタジーデス社長、金沢社長。下はセガ・ヨーロッパ社にて(左から)セガ社の小形常務、堀井部長

「ランパート」

日本や米国のAMゲーム機(ほとんどがTVゲーム機)は、米国のアタリゲームズ社、日本のメーカーの子会社であるセガ・ヨーロッパ社と欧州コナミ社がそれぞれ独自の小間で出品したほかは、すべて英国のディストリビューターを通じて出品された。この方式は当分の間変わらないと見られている。以下これら出品された最新のAMゲーム機に触れていくことにする。

米国のアタリゲームズ社は、ATEIの入口に一番近いところに小間を構え、新ゲーム「ランパート」を披露した。これは中世ヨーロッパの領地争いをテーマにした、一―三人同時プレイ方式のTV戦略ゲーム。「サイバーボール」などを開発したチームによって開発されたもので、思考プレイが要求される。

「ランパート」の画面には戦略地形が描かれ、プレイヤーはトラックボールとボタンを操作して自分の城を守りながら敵の陣地を攻めていく。一人プレイでは機械側が相手をする。これまでにないタイプのTVゲームであり、注目される。

同社は「レースドライビング」のパノラマ版として三画面マルチ画面式も披露した。またAMOA90で発表されたアメリカン・レーザー・ゲームズ社のLDガンゲーム機「マッド・ドッグ・マックリー」を出品した。後者は欧州市場向けにアタリゲームズ社がライセンスを受けたもの。同社の製品は英国ではブレントレジャー社が扱う。

米国アタリゲームズ社の「ランパート」

日本の新ゲーム

セガ・ヨーロッパ社はセガ社のローリングTVゲーム機「R―360」を、欧州で初めて披露した。また32ビット機の第一弾「ラッド・モビール」を、フランスのフォーレンエキスポ90に続いて出品した。これらはいずれも試作機段階だが、評判が良く、出荷が待たれている。

セガ社製品はこのほか「ABコップ」、「GPライダー」、「レーザーゴースト」など。新作の「ボレンチ」キットも披露されたが、これは「マーブルマッドネス」タイプの思考ゲーム。セガ社製品の多くはブレントレジャー社とセガ・ヨーロッパ社から出品されており、家庭用を業務用化した「メガテックシステム」がデイスレジャー社から出品された。

コナミ・ヨーロッパ社はTVゲームを新たに三作発表した。「ローラーゲームズ」、「ベルズ&ウィッスル」(ツインビー2、日本では「出たな!ツインビー」)、「ゴルフィング・グレイト」の三作で、日本でも二月から三月にかけて発売を予定している。英国ではブレントレジャー社が扱うことになっている。

上はアタリゲームズ社の小間のようす。下はセガ社「R-360」を動かすブレント社の一部

日米のAMゲーム機のメーカーの出展は以上に尽きる。ほかはすべてブレントレジャー社、デイスレジャー社、エレクトロコイン社などのディストリビューターからの出品となる。これらは重複することが多く、分かりづらいが、主なメーカー製品の流れに沿って述べていく。

目立つナムコ製

まずブレントレジャー社はセガ社、アタリゲームズ社の各製品のほか、米国任天堂「プレイヤーズチョイス」(「プレイチョイス10」の英国版)、テクモの新作「雷牙」など。フリッパーではプリミア(ゴットリーブ)社の「カーホップ」までを紹介した。また日本の任天堂「スーパーファミコン」を業務用化した五ゲーム選択方式のプロトタイプ(試作品)を披露しているが、どうする予定かは分からない。

デイスレジャー社ではナムコ製品が目立つ。ナムコ製品は、「ローリングサンダーII」(基板キット)が最も新しく、「スチールガンナー」、「ファイナルラップ2」などのTVゲーム機とアーケード機「コズモギャングス」を出品した。デイスレジャー社はバリー/ウィリアムズ社の両製品を扱っており、フリッパー「ファンハウス」など出品した。

エレクトロコンイ社はアイレム、SNK、カプコン、ジャレコ、タイトー、データイーストの各社をサブ小間にしての出展。この方式は三年目になり、すっかり定着している。

うちアイレムは「パウンド・フォー・パウンド」、ト「剣豪」(ライトニング・ソード)を出品した。SNKは同社NEO・GEOを新作ソフト(「リーグボウリング」など)と「一本用基板キット」を披露した。カプコンは新作「ストリート・ファイターII」を発表した。

ジャレコは「シスコヒ

ート」をアップライト、コックピットで披露。また辰巳電子の「サイクルウォーリア」の完成版を出品した。ジャレコ・ヨーロッパ社（ロンドン）があり、欧州市場に取り組んでいる。

タイトーもロンドンにタイトー・ヨーロッパ社を設けているが、英国ではエレクトロコイン社から出荷している。同社ではTVゲームの新作「グロール」（ルナーク）を初めて披露したほか、「スペースガン」、「SSB」、UPLの「バンダイク」など出品した。アーケード機ではトーゴ／タイトーの「UFOモグラ」も出品。シミュレーター「D3ボス」はビデオで紹介した。

データイーストはTVゲーム「スーパー・バーガータイム」、「エドワードランディー」、フリッパー「ザ・シンプソンズ」を出品した。

エレクトロコイン社からはAMゲーム以外に、ユニバーサル製のスロットマシン「スーパーバーX」なども、従来どおり展示されている。

以上のディストリビューター三社のほか、JPレジャー社などのディストリビューターから、ミッチェル「スーパーパン」やテクノス「ダブルドラゴンⅢ」なども披露されている。

日本の四分の一

こうして見るとアミューズメントのTVゲーム機の新作がかなり出揃っているが、英国の業界に対しては今ひとつパンチ力がないと受けとられている。一昨年から昨年にかけてよく売れたコナミ／ブレントの大ヒット作「TMHT」（タートルズ）は二千台だった。二万台も売れた米国コナミの「TMNT」と比べると英国では一割の市場しかないのだろうか。

英国のアミューズメントのTVゲーム機市場は、米国の約百万台、日本の約五十万台に比べて十二万五千台と、米国の八分の一、日本の四分の一の規模しかないと見られている。しかも新作に対する反応も鈍い。このことから日本のメーカーの多くは、あまり大きい期待を抱いていないようだ。

昨年一年間で最もよく稼いだTVゲームは、英国ではテクモ「ワールドカップ90」、カプコン「ファイナルファイト」、アイレム「メジャータイトル」などの基板キット。コックピット型の完成品タイプの人気は上がってきているが、まだ市場規模は小さい。これは製品の価格と関係があるとして、セガ社は32ビット機「ラッドモビール」を低価格で展開する予定で、すでに千五百台の注文を受けたとしている。こうして今後は、英国の市場も改善されるのではないかと見られている。

TVゲーム機、フリッパー以外のAMゲーム機については、ナムコ「コズモギャングス」やトーゴ／タイトーの「UFOモグラ」のほか、米欧のメーカーによるいくつかの製品が出品されたが、これという目新しいものはなかった。英国のトルネード社による伝統的なアーケードゲーム機などが根強い人気を保っているからだ。

その他、電子ダーツ機やプールテーブル台、ジュークボックスなどさまざまな製品が出品され、またスペアパーツ類、コインメカも並べられた。

アーケードゲーム機については、米国からの影響でチケット払い出しのリデムプション（景品交換）方式が導入されつつあり、これが新しい傾向となったと言われている。しかしギャンブル遊技が大きな比重を占める英国の市場で、こうしたリデムプションが定着するかどうかは、業者間でも疑問とされている。

カジノ用の機器

さてギャンブル遊技機の分野では、日本からシグマ商事がただ一社ATEIに出展した。同社がATEIに参加するのはこれで三回目で、同社競馬ゲーム機「ダービー」やスロットマシンなどを欧州市場向けにアピールしている。

欧州のカジノは、小規模でプライベートなものがオーストリア、ドイツ、スペイン、フランス、ギリシャ、トルコ、ベルギー、そして英国でいくつか認められている。しかし米国ラスベガスの大々的なカジノのような派手なものはなく、極めておとなしい。ここ一年ほどの間に東欧諸国が西側に開放されたことから、東欧でもカジノの導入に積極化していることから、カジノ市場は注目されることになった。

今年はこれらの状況を背景にATEIの二日目に「ゲーミング・デー」（ギャンブルの日）のイベントが行なわれた。これはカジノ市場の開発をめざすセミナーの開催、同業者による夕食会「ゲーミング・ディナー」などから構成される。もちろん、これらの催しはアミューズメント・ビジネスとはまったく関係がなく、また次元も異なる。「アミューズメント」の名のもとで、カジノ・ビジネスがとりざたされるから話は混乱することになるわけで、そういう混乱をATEIは長年の間当然のこととしてきた。これでは「アミューズメント」の概念はますます価値を落とすことになると懸念される。

なおATEIの主催者（ATE社）によると、ATEI91の出展社のうち英国以外からの出展社は、欧州各国三十社、米国八社、日本五社、オーストラリア二社の計四十五社になる、とまとめているが、日本からはシグマ商事の一社のみで、間違っている。こういう間違いがどうして生じるのか分からないが、よくある。英国人はそれほど事実にルーズなのだろうかと思われる。

写真はいずれもエレクトロコイン（エレコン）社の小間にて、二枚目からSNK、データイースト、タイトーの各サブ小間のようす。同様にアイレム、ジャレコの各サブ小間がある

THE SHOW
AMUSEMENT TRADES EXHIBITION INTERNATIONAL

来年は会場移す

ATEI91の会場構成については、もう少し説明を要する。まずメインホールは正面入口に接するグランドホールと、その奥のウェストホールの二会場を合わせたもの。グランドホールとウェストホールの間に、二階のギャラリー（これを「スペクトラム」と呼んでいる）と結ぶ段階がある。さらに正面入口を入ってすぐを右に行ったところにピラーホールがある。

ウェストホールには乗り物機、遊園施設などがまとめられており、団体関係はスペクトラムに、カジノ用機器はピラーホールに集められている。従ってそれ以外はグランドホールということになるが、グランドホールにもカジノ用機器はあちこちに出品されており、シグマ商事もグランドホールの中にある。こうして見ると会場が分かれているデメリットだけが目立ち、出品機器の内容別にきちんと区分けされているとは言い難い。

こうしたデメリットに加え、オリンピア展示場は毎年使用する期日を決めるのが困難なことから、九二年にはもっと大きい「アールズコート2」に移ることが決まった。ATEI92の期日は、今年より一ヵ月遅く、二月の第一週になるとされている。ATE社のテレンス・ショー会長は、ゆったりした近代的な会場なのでATEIの内容は一段とよくなる、と述べている。

ATEIの主催者についても説明を要するかも知れない。基本的には英国の協会連合会であるBACTA（ブリティッシュ・アミューズメント・ケータリング・トレーズ・アソシエーション）が主催者で、BACTAの本部にATEIの企画、運営を担当する会社、ATE社を置き、ATE社がすべてまかなっている。

遊園施設関係の団体はBACTAとは別に二つあり、BACTAとともに協議会を設け、ATEIに参加している。ATE社の中心となるショーマネージャー（ショー委員長に該当する）がこのところ連続して入れ代ったが、ピーター・ラスブリッジ氏が就任し、落ち着くことになった。

写真上はセガ・ヨーロッパ社の小間で「ラッド・モビール」試作機（手前）。下は欧州コナミ社の小間のようす。いずれもデザインが素晴しい

遊園施設の展示

ウェストホールに出展した遊園施設関係では、JEAマンニング&サンズ社の小間が一番大きく目立っている。同社は他社製品を含めて出品しているため、自然と大きな小間を占めることになる。

同社はラウンドライドの「ミュージック・エキスプレス」を中心に、スイス製メリーゴーランドなどたくさん出品した。

その他目立ったところでは、フランスのイデー・ロアジール社がトラックライド「フォーミュル3000」を、セバーンラム社が「ドット・トレイン」を、ドイツのシュシュ社が「タイプZ」汽車を、S&Wアミューズメント・セールス社がミニ観覧車「ケーブルカー・ウィール」を、フランスのレバーション・インターナショナル社が「スペース・ドッジェム」などを出品した。

伝統的な空気膜タイプの遊園施設では、バウンサーボート社がこのほど米国ワーナーブラザーズからキャラクター使用のライセンスを得ており、ロードランナーなど多くのキャラクターをデザインに採用できることをアピールした。空気膜タイプでは他に、オートンレジャー社、ギャズ・インフレイタブル社、プレジャー&レジャー・インフレイタブル社などがある。

米国で毎年秋に開催されるIAAPAの水準からすると、ATEIの遊園施設の出品内容は規模が小さいだけでなく、斬新さが欠けているのは仕方のないことだろう。それでも、価格の安い点を考慮すれば日本への導入は十分ありうる話だと思われる。ATEIの遊園施設関係の展示ゾーンは、景気のよくないAWP機などのギャンブル遊技機関係に比較すると、活発だったと言われている。

政務次官が出席

話は前後するが、ATEI91の開会式は一月七日の正午、英国内務省の政務次官であるピーター・ロイド氏が出席して行なわれた。同氏は主催者側の労を讃えるとともに、業界が直面する諸問題の解決に向けて努力している、と挨拶した。

またBBC放送はテレビ番組「ビジネス・ブレイクファースト」でATEI91を報道した。これらの動きから、業界の将来は明るくなったと受けとる向きが多くなった。しかし、ギャンブル遊技業が英国の業界の中心になっている現状はそう容易に改革できないし、具体的な改善策も見当たらない。この傾向はまだ続くと見られている。

写真上はデイスレジャー社の小間（手前でナムコの製品を展示）。下はブレントレジャー社の小間で披露された任天堂の業務用「スーパーファミコン」のプロトタイプ

謹　告

平素は格別のお引立を賜り厚く御礼申し上げます。

さて、この度弊社が発表致しましたビデオゲーム「戦国伝承」「キング　オブ　ザ　モンスターズ」「ゴーストパイロット」は弊社が独自に開発製品化したオリジナル製品であります。

従って、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出等の行為のないよう充分にご注意賜り業界の秩序維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

平成三年二月

大阪府吹田市豊津町十八番八号
株式会社　エス・エヌ・ケイ

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

2月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	レースドライビング（アタリゲームズ）	9.63
2	スペースガン（タイトー）	9.31
3	ピットファイター（アタリゲームズ）	8.70
4	ハードドライビング（アタリゲームズ）	8.52
5	G－LOC（セガ社）	8.49
6	ギャラクシーフォース（セガ社）	8.29
7	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	8.16
8	ファイナルラップ（アタリゲームズ）	7.89
9	サイバーボール2072（アタリゲームズ）	7.81
10	ツーデュード・オフロード（レーランド）	7.57
11	ヒット・ザ・アイス（ウィリアムズ）	7.42
12	スマッシュTV（ウィリアムズ）	7.38
13	チーム・クォーターバック（レーランド）	7.33
14	オフロード（レーランド）	7.22
15	チェイスH.Q.（タイトー）	7.05
16	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	7.00
17	S.C.I.（タイトー）	7.00
18	ターボアウトラン（セガ社）	6.98
19	アウトラン（セガ社）	6.96
20	ビーストバスターズ（SNK）	6.95

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ファンハウス（ウィリアムズ）	9.40
2	ザ・シンプソンズ（データイースト）	8.56
3	バッグス・バニー（ミッドウェー）	8.31
4	ドクターデュード（ミッドウェー）	8.08
5	ディナー（ウィリアムズ）	8.02
6	ワールウインド（ウィリアムズ）	7.84
7	アースシェイカー（ウィリアムズ）	7.84
8	リバーボート・ギャンブラー（ウィリアムズ）	7.68
9	エルバイラ（ミッドウェー）	7.53
10	ポリスフォース（ウィリアムズ）	7.37

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハイ・インパクト（ウィリアムズ）	9.32
2	ブラッドブラザーズ（TAD／ファブテック）	8.36
3	ファイナルファイト（カプコン）	8.14
4	ニンジャコンバット（SNK）	8.10
5	ストラータ・ボウリング（ストラータ）	7.67
6	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	7.61
7	マジックソード（カプコン）	7.54
8	バイオレンスファイト（タイトー）	7.45
9	サイバーリップ（SNK）	7.38
10	オフロード・トラックパック（レーランド）	7.32
11	スーパースパイ（SNK）	7.32
12	キャリア・エアウィング〔USネイビー〕（カプコン）	7.20
13	WWFスーパースターズ（テクノス）	7.14
14	ハンマリンハリー〔大工の源さん〕（アイレム）	6.78
15	アタックス（レーランド）	6.77
16	ライディングヒーロー（SNK）	6.75
17	テトリス（アタリゲームズ）	6.70
18	ベースボールスターズ（SNK）	6.70
19	ピッグスキン（ミッドウェー）	6.67
20	VSサイバーボール（アタリゲームズ）	6.63
21	ゴールデンアックス（セガ社）	6.57
22	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.56
23	メタフォックス（セタ／アイビックス）	6.50
24	キャリバー50（セタ／ロムスター）	6.48
25	M.V.P.（セガ社）	6.45

ベスト・ニュービデオ

1 マッド・ドッグ・マックリー（ベトソン）
2 GPライダー（セガ社）

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

電気用品型式番号表・追遺

電気遊戯盤

番号	日付	メーカー
▽ 91-41458	2.1.9	㈱カワクス(大阪)
▽ 91-41723	2.2.20	㈱タイトー(東京)
▽ 91-41731	2.2.20	レイメイ電機㈱(東京)
▽ 91-41847	2.3.13	㈲多摩技術(東京)
▽ 91-41875	2.3.13	㈱かきぬま総合技術工業(東京)
▽ 91-41889	2.3.13	㈱トーゴ(東京)
▽ 91-42154	2.4.23	富士電子工業㈱(千葉)
▽ 91-42297	2.5.16	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽ 91-42375	2.5.30	㈱ナムコ(東京)
▽ 91-42437	2.6.8	㈱タイトー(東京)
▽ 91-42634	2.7.4	テクモ㈱(東京)
▽ 91-42736	2.7.18	㈱ジャレコ(東京)
▽ 91-42869	2.8.8	電元オートメーション㈱(東京)
▽ 91-42935	2.8.17	㈱大永製作所(神奈川)
▽ 91-42948	2.8.17	㈱ナムコ(東京)
▽ 91-43403	2.10.24	㈱シグマ(東京)
▽ 91-43712	2.12.19	㈱タイトー(東京)

電気乗物

番号	日付	メーカー
▽ 91-40686	1.9.11	㈱トーゴ(東京)
▽ 91-20813	1.10.9	日本娯楽機㈱(東京)
▽ 91-30468	1.11.28	㈱ホープ(東京)
▽ 91-41205	1.11.28	㈱タナカ製作所(神奈川)
▽ 91-41457	2.1.9	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽ 91-41888	2.3.13	㈱トーゴ(東京)
▽ 91-42053	2.4.11	テクモ㈱(東京)
▽ 91-42130	2.4.17	㈱トーゴ(東京)
▽ 91-43376	2.10.17	テクモ㈱(東京)
▽ 91-43749	2.12.21	㈱ホープ(東京)

電子応用遊戯器具

番号	日付	メーカー
▽ 95-4030	2.1.9	コナミ工業㈱(兵庫)
▽ 95-4078	2.3.13	コナミ工業㈱(兵庫)
▽ 95-4084	2.3.27	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽ 95-4131	2.6.15	㈱ジャレコ(東京)
▽ 95-4142	2.6.19	㈱大永製作所(神奈川)
▽ 95-3046	2.7.27	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽ 95-4208	2.9.14	辰巳電子工業㈱(大阪)
▽ 95-4210	2.9.14	㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽ 95-4219	2.9.28	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽ 95-4232	2.10.17	㈱ジャレコ(東京)
▽ 95-4250	2.11.16	㈱ハチオー(神奈川)
▽ 95-4252	2.11.16	㈱キタノコトブキ(東京)
▽ 95-4260	2.11.30	科学技研㈱(東京)
▽ 95-4265	2.12.12	㈱タイトー(東京)
▽ 95-4265-1	2.12.12	㈱大永製作所(神奈川)
▽ 95-4265-2	2.12.12	小松ハイテック㈱(石川)
▽ 95-4271	2.12.26	㈱大永製作所(神奈川)
▽ 95-4272	2.12.26	㈱タイトー(東京)

電気用品取締法に基づき認可（更新）されたもののうち、最近1年間分の電気遊戯盤、電気乗物、電子応用遊戯器具（TVゲーム機）の認可番号を、判明する限り収録した。これら型式認可の有効期間はいずれも5年間であり、昭和61年1月から平成元年12月までのデータについては本紙第388号を参照されたい。なお、下に型式の例を掲げておいた。

型式の例（90年7月分から）

電気遊戯盤

番号	日付	メーカー	型式
91－42634	2.7.4	テクモ㈱(東京)	単相，100V，38／34W，50／60Hz，連続定格，電動式及び電磁リレー式，電動機の数3，コンデンサー誘導電動機3（4極，全閉型，E種絶縁），器体スイッチ（タンブラー式，銀合金接点），変圧器A種絶縁，クレーン盤，屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし
91－42736	2.7.18	㈱ジャレコ(東京)	単相，100V，730W，50－60Hz，連続定格，電動式，電動機の数8，コンデンサー誘導電動機（2極，開放型，A種絶縁）及びくま取りコイル誘導電動機7（2極，開放型，E種絶縁(6)及びB種絶縁），器体スイッチ（押しボタン式，銀合金接点），変圧器A種絶縁，ルーレット盤，屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし

その他の電子応用遊戯器具

番号	日付	メーカー	型式
95－3046	2.7.27（2.10.4）	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)	100V，140W，ブラウン管（51㎝，防爆型），保護板なし，絶縁変圧器（開放型，A種絶縁），器体スイッチ（押しボタン式），附属電動機の数1，くま取りコイル誘導電動機（開放型，E種絶縁），充電式電池なし，外かく（金属，合成樹脂，木及びガラス），屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし

時空を越え最後のバトルだ。
四百年満つる時、"戦乱"を従え、我、甦らん…戦国の世に果てた阿修羅神の如き君主の予言から、ちょうど400年。ワシントンシティに現れた"魔境城"、一夜にして廃墟と化した街を駆け抜ける超戦士。2人同時プレイ、途中参加可能のSUPER戦国絵巻が今紐解かれん。
戦国伝承
戦国伝承
TM
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
©1991 SNK CORP.
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
NEO GEO
TM
KING OF THE MONSTERS
TM
キング・オブ・ザ・モンスターズ
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
ぶっ壊せ
怪物どものキングは俺様だ。
パワー全開、日本各地で大迷惑！
ぶちのめせ
©1991 SNK CORP.
悲しみの空へ。
西暦194X、F国は大戦最後の舞台となった。戦いの最前線へ、急げ！
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
発売中!!
GHOST PILOTS
TM
ゴーストパイロット
©1991 SNK CORP.
JAMMA対応。1本用「ネオ・ジオ」ハードキット。
高稼働率で人気集中「ネオ・ジオMVS(マルチビデオシステム)」に、ニュータイプのハードキット登場！MVS用ゲームカセットを1本搭載したゲーム基板は、JAMMA規格に対応。低予算でお手持ちのJAMMA筐体をそのまま簡単にネオ・ジオ仕様に。あらゆるロケーションで大活躍、高収益を達成します。
●専用コンパネ付属(各社筐体に合わせてご用意しております。)クレジットLED付き
●基板寸法/幅290×奥行き380×高さ94(mm) ●キット内容にゲームソフトは含まれておりません。
対応筐体/SNKキャンディ25"・26"、タイトーMM-5(25")、ジャレコボニーMkII(18")・MkIII(25")、セガエアロシティー(26")他。

フォーレンエキスポ90

TV機新作披露

アミロ、WDK社が盛り上げ

フランスの「フォーレンエキスポ／アミューズエキスポ90」は、例年どおりパリ郊外のルブールジェ展示会場で十二月十一―十四日に開催されたが、フランスの空港管制ストという思わぬトラブルのため大きな打撃を受けた。

もともとルブールジェ展示会場への交通アクセスはよくないことから、フランス以外の国から来る人は少ないが、航空機が使えないため、一段と国際色を薄めた。このショーは、ゲーム機関係と移動遊園地関係を分けており、それぞれアミューズエキスポ、フォーレンエキスポと名付けている。前者は後者から独立したもの。

フランスでは、リゾート地の小さなカジノ以外ではギャンブル機はまったく使えない。英国のマネープッシャーは移動式遊園地でのみ使用可能となっている。従って純粋なAM機市場の例として注目される。現在フランスでは、フリッパーはかつて二十五万台ほどあったが八万台に減少、それでも人気は根強い。

フリッパー以外ではTVゲーム機が八万台、サッカーテーブル五万台、プールテーブル五万台、ジュークボックス二万二千台などとなっている。

TVゲーム機、フリッパーなどAMゲーム機の販売は、アミロ・フランス社、WDK社、アパランシェ社などのディストリビューターが担当しており、うちアミロ社が最も目立っている。

アミューズエキスポ90でもアミロ社の小間が一番大きく、米国のウィリアムズ社や、日本のセガ社、コナミ、カプコン、SNKなどの製品が紹介された。セガ社の製品ではヨーロッパで最初に、32ビット「ラッドモービル」、「ABコップ」、「ボレンチ」が披露され注目された。

WDK社は米国アタリゲームズ社や、日本のタイトー、ナムコ、ジャレコなどの製品を、アパランシェ社はデータイースト社製品を、またCCFA社はプリミア社のフリッパーを出品した。このほかシステム社などの販売業者もいる。TVゲーム機、フリッパーの新製品はひととおり揃った。

プールテーブルではこのところ活躍が目立つルネピエール社が、新製品「カーディナル」を出品して注目されたほか、スーパーリーグ・フランスが製品を展開した。

隣接するフォーレンエキスポの会場では、伝統的な移動式遊園地用の遊園施設がいくつか出品されたが、先のIAAPAと比べると小規模な展示内容で、世界的なメーカーの出展はなかった。

ミシェル・プラット社が遊園地向けの汽車「HD200P」を出品したほか、イタリアのサートリ社が回転式「ボブスレイド」を出品した。また英国製のマネープッシャーがいくつか出品されている。

九二年にはパリ郊外に「ユーロディズニー」が完成する予定で、フランスの遊園地ビジネスに大きな影響を与えることになるが、このショーに集まった業者の多くはほとんど無関心のようだったとされている。

年間3千万人を割るディズニーワールド

ABがまとめたベスト遊園地

米国の業界紙「アミューズメント・ビジネス」（AB）は恒例の年末年始特集で、北米各地の遊園地の年間入場者ランキング（四十位まで）を発表したが、フロリダ州オーランドにあるディズニーワールドが九〇年中二千八百五十万人（八九年は三千万人）を集め、トップを続けている。

ディズニーワールドはマジックキングダム、エプコットセンター、MGMスタジオを含めた巨大な複合テーマパーク。ツアー客の減少で五％下がった。

二位はロサンゼルス郊外にあるディズニーランドで千二百九十万人（三％減）。三十五年の歴史を持つ同園は初めて入園料を値下げするが、これは南カリフォルニアの住民だけに適用されるサービスで、今年一月十二日から実施する。

三位はロサンゼルス郊外のナッツベリーファーム（五百万人）、四位は同じくユニバーサルスタジオ・ハリウッド（四百六十二万人）、五位はオーランドのシーワールド・フロリダ（三百八十万人）。

八九年中にオープンしたユニバーサルスタジオ・フロリダは、トラブル続きだったが二百八十万人で十二位となった。

ABによると上位四十の遊園地の入場者を合わせると一億二千三百七十万人になるとのこと。

バリーフリッパー新作

50歳のバッグス

ローニーチューンが勢揃い

米国のミッドウェー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ケン・フェデスナ総支配人）は、バリー・フリッパーの新作「バッグス・バニー・バースデー・ボール」を発表した。

これは世界的に有名なマンガ（カーツーン）のキャラクター、バッグス・バニーの五十歳の誕生日をテーマにしたもの。ワーナーブラザーズ社の持つローニー・チューンのキャラクターが勢揃いする珍しいフリッパーで、バッグス・バニーを驚かせる誕生日の贈り物が随所に盛り込まれている。

バイレベル方式のプレイフィールドで立体的なボールの動きが楽しめるほか、高得点になるほど誕生日のプレゼントの謎に迫ることができる。

"Bugs Bunny's Birthday Ball"

香港 **Bondeal Charts** 九龍

1/19	1/12	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	3	リーグボウリング（SNK	3
2	1	スーパーパン（ミッチェル）	10
3	2	ガンフロンティア（タイトー）	2
4	5	スーパースペースインベーダー〔マジェスティック12〕（タイトー）	5
5	6	ギャルズパニック（金子製作所）	13
6	―	スマッシュTV（ウィリアムズ）	27
7	―	コラムス（セガ社）	43
8	8	パッシングショット（セガ社）	84
9	4	ドラゴンセイバー（ナムコ）	4
10	―	ハイドラ（アタリゲームズ）	13
トップ5完成品ビデオ			
1	1	シスコヒート（ジャレコ）	3
2	2	ビッグラン（ジャレコ）	51
3	3	フォートラックス（ナムコ）	7
4	4	ハードドライビング（アタリゲームズ）	92
5	5	スーパーハングオン（セガ社）	178

イタリアの業界で

新連合会が発足

法的地位の向上目的にして

イタリアで業務用AM機オペレーター連合会として、Sindaut／Cislが十一月二十四日に発足した。これは既存の協会であるCislと連合して出来たもので、オペレーション上の自主規制を確立するとともに、法的な地位の向上を図るのが目的とされている。

この日、フローレンスで連合の手続きが行なわれた。同連合会は他のEC諸国と同程度のレベルにまで、オペレーターの法的地位を向上させることを目標に、今後活動を進めるとしている。

このイタリアの連合会には、大手ディストリビューターのネグロ社が援助しており、力を発揮すると期待されている。同連合会の会長には、セラフィーノ・モーリッチ氏が、また筆頭副会長にはマリオ・ネグロ氏が就任した。

訂正

前号本欄の米国ACME91の記事中、「二月二十二―二十四日」とあるのは、「三月二十二―二十四日」の間違いでした。

東京・多摩市に全天候型 本格的屋内テーマパーク

「サンリオピューロランド」館内すべてがショースペース

国内では初のサンリオ・コミュニケーション・ワールド運営
ソフト面を重視した新コンセプト

上の写真は「ピューロランド」の外観。正面に大きな〝虹のアーチ〟、建物中央に照明付きシンボルタワーがそびえる

キャラクター商品の製作販売では最大手の㈱サンリオ（本社東京、辻信太郎社長）が東京・多摩市に建設を進めてきたわが国初の本格的全天候型屋内テーマパーク「サンリオピューロランド」が、十二月七日オープン、同ランドは国内ではこれまでになかった新しいタイプの遊園地として話題を集めている。

サンリオでは「ソーシャル・コミュニケーション・ビジネス＝心を贈り心を伝える」をテーマに、オリジナルキャラクターによるギフト商品やグリーティングカードの企画、販売、出版物の編集発行、映画製作などの事業を展開。中でも同社創作キャラクターは全部で五百三十種類に上り、「ハローキティ」「みんなのター坊」「キキ&ララ」などがよく知られているが、同社では市場には常に五十種類が出ているようにマーケティングを行なっているそうだ。

同社がテーマパーク事業に進出したのは、物を提供するビジネスを発展させ、実際に心の交流を行ない感動を直接伝える〝時間と空間の創造〟をめざしたものとしており、同社キャラクターのソフト面での活用の場ともなる。

なお同社では同ランドを皮切りにテーマパーク事業を積極的に進める方針で、現在、今春オープンをめざし大分県日出町に屋外型「ハーモニーランド」を、大分県と共同で建設中。

「ピューロビレッジ」にて昼夜の変わり目にショーがある「チックタックキャッスル」（上）、「ピューロランド」のシンボルともなっている「知恵の木」（下）

ゲートから「ピューロビレッジ」へ至る部分「レインボーホール」

アトラクション5種中心 飲食店やトイレにも趣向

「サンリオピューロランド」は七六年より構想を進め、八七年三月に造成に着手、翌年十一月から本体工事にとりかかり、施設事業費約六百五十億円をかけてこのほど完成したもので、京王線と小田急線の多摩センター駅前にある。敷地面積は二万一千百七十三平方㍍、建築面積は一万五千百六十五平方㍍。鉄骨（一部鉄筋コンクリート）造りの建物は地上四階、地下二階建てで総フロア面積は四万五千八百九十二平方㍍（日本武道館の約二倍の広さ）あり、すべての施設が屋内に設置されている。運営は同社子会社の㈱サンリオ・コミュニケーション・ワールド（八七年十一月設立、本社東京、西口由一社長）が行なっている。

「ピューロ」とはピュア（純粋）とピエロの合成語で、「ピューロランド」のコンセプトストーリーは「人々が忘れかけた愛と調和をもたらすため、宇宙の調和をつかさどる八人の〝ピューロ〟たちがやってきて〝ピューロの国〟を創る」というもの。これを表現した広場「ピューロビレッジ」を中心に各施設を配置し、至る所でショーやパフォーマンスが繰り広げられ、レストラン、トイレに至るまで屋内はすべてショースペースとなっている。

全体のデザインおよびアトラクション、ショーの演出などは、米国ウォルトディズニー社に長年いたラリー・ビルマンを中心とするランドマーク・エンターテイメント・グループ（ロサンゼルス）が担当し、アトラクション製作には国内のココロ、東宝、丹青社などが参加。

内部は入口部分を除いて外部の光や音が遮断され、人工的に昼と夜、季節感を作り出すなど、さまざまな環境を演出。館内温度は平均二十五度に保たれている。

三階から入園し、四階まで吹抜けでキャラクター群に迎えられる「レインボーホール」を通過して、一、二階部分を使った巨大な広場「ピューロビレッジ」に入り、ここから各施設へと導くという独特の構造になっている。同広場では同ランドのシンボル「知恵の木」（高さ十二㍍）を中心にいろいろなショーが行なわれ、一日に昼と夜が数回訪れるよう演出。昼夜の変わり目には時計台「チックタックキャッスル」が鐘と音楽を奏で、大合唱が始まる。周囲にはパンや菓子の製造工程を見せる七種類のミニアトラクションを設けており、教育的要素もある。

大型のアトラクションは五種類。うち一種類のみダークライド方式で、このほかはシアター形式。ロボトニクス技術や3D映像、CG、レーザー光線などハイテクが駆使され、ソフトの完成度も高く評価されている。

「ピューロアドベンチャー」＝六人乗りボートが水路を進み（約八分間）、周囲で同ランドのコンセプトストーリーが展開。

「夢のタイムマシン」＝異次元への旅行を扱ったCGと実写による映像シミュレーター。座席は一つずつ独立して動き、場面に応じシート後部から香りが出るのが特徴。定員二百六名、所要時間七分間。

「ディスカバリーシアター」＝ニュートンやエジソンなど四人の科学者人形が発明、発見のエピソードなどをミュージカル仕立てで十七分間演じる。定員二百三十八名。

「ゴールの伝説」＝定員百五十六人の円形客席がステージに合わせて回転。毎秒二十四コマの動きをする怪獣などが出現し、セットも壮大。

「メルヘンシアター」＝愛と友情をテーマとした本格的ライブミュージカル。収容人数は三百五十一人。

アトラクション以外では、レストランが四ヵ所あり、仕掛けのあるステージや特製料理を作るいろいろなロボットによるショー形式、またキャラクターをあしらったピザなどを用意したファーストフード形式とそれぞれ趣向を凝らしている。なおレストラン内に限り各種アルコールが飲めるのも特徴のひとつ。

このほか紙が出来るまで、印刷の仕組みなどをキャラクターたちが説明するミニショー、約三千種の商品を販売するショッピングゾーンもある。

過去の著名な4人の発明・発見者のロボット人形が演じる「ディスカバリーシアター」の内部（上）と入口部分のようす

上下の写真はレストランにて。仕掛け舞台でショーが楽しめたり（上）、ロボットのコミカルショーもある

揺動式座席を使用した「夢のタイムマシン」の内部

初のチケット予約制採用 年間250万人を見込む

主な施設にはそれぞれ〝フレンドリーカンパニー〟と呼ばれるスポンサー（現在十八社）が付いている。

同ランドでは遊園地としては初の予約定員制を採用し、予約がないと入場できない。これは混雑を避け入園者（ゲスト）が快く過ごせるよう配慮したもので、定員を六千二百名に設定。

入場料は大人三千円（午後五時以降二千円）、入場券とアトラクション券（五種とも利用できる）のセットで四千四百円（夜三千四百円）。ゲートで手にスタンプを押してもらうと当日に限り出入り自由。営業時間は午前十時（土、日、祝日は九時）から午後十一時まで。年間営業日数三百五十日。初年度入場者数二百二十五万人、年間売上げ百八十億円を見込んでいる。

一日あればすべての施設を見て回ることができるが、同ランドでは、また来てみたくなるような内容になっているとした上で、アトラクションについては早いもので三年後にリニューアルをするなど、ソフト面の変更を検討し、またショーについてはその都度あるいは季節ごとに内容を変えて常に新鮮味のあるものにする、という方向でリピーター対策を考えているそうだ。

（パンフレットより）

「ピューロビレッジ」でのキャラクターショーのようす

上の写真は「ピューロアドベンチャー」のようす。水路上をボートに乗って洞窟内などを進み不思議な世界を旅する ©1991 SANRIO CO.,LTD.

円形シアター「ゴールの伝説」に登場する体長5mの巨大な火竜（上）。左は同施設の入口部分

左の写真は「キャンディファクトリー」、左下は「アイスクリームファクトリー」。このほか三種のファクトリーと電気および写真のミニプラントが並び、その仕組みをロボットが説明

話題のマシン

バリーフリッパー「Dr.デュード」
特殊治療実験室
タイトーからトーゴ製モグラ叩きなども

米国バリーフリッパー「ドクター・デュード」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から一月下旬発売となった。また同社からプライズゲーム機「ころころポン」が一月上旬、トーゴ製モグラ叩き「ロックンモール」と「UFOモグラ」が十二月下旬、にそれぞれ発売となった。

「ドクター・デュード」は、特殊光線などを使った怪しげなバイオ医術により患者を診察する〝デュード博士〟を主人公にした米国のコミカルな漫画をテーマとしたフリッパー。バックガラスに同漫画が描かれ、プレイフィールドは波状やバックガラス下の奥へ出入りする高架レーン、いろいろな実験装置などが設けられている。マルチボールプレイのほか、一定条件で高得点となるジャックポットやフィーチャーが数多くある。定価六十二万円。

「ころころポン」は四人用プライズマシン。中央で回転している筒に細い長方形の穴が開いており、これを狙って硬貨投入口から十円硬貨を入れると、波形の通路を通って中央へ転がっていく。うまく穴に入ると音楽が鳴り響き景品(カプセル)が払出される。景品払出しと硬貨投入数の表示に電磁カウンターを使用。

ドクター・デュード

ころころポン

定価六十九万八千円。

「ロックンモール」は通信機能付きで七台まで接続（各一人用で七人同時プレイ）できるもの。五つの穴からランダムに顔を出すモグラを叩いて得点を上げていく。七台一組で定価四百九十万円（一台七十万円）。

「UFOモグラ」はステージクリア制を採用したもので、五ステージ構成。モグラが五つの穴から顔を出すとともに、奥に左右へランダムに移動するUFOから顔を出すモグラ（高得点）がいるのが特徴。タイマー内に一定得点以上なければゲーム終了となる。定価九十八万円。

UFOモグラ

ロックンモール

宇宙戦争シューティング
方向転換も駆使
テクモの「雷牙」基板

TV宇宙戦争ゲーム機「雷牙」（ライガ）が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から二月四日発売となった。

これは未知の敵から攻撃を受けた地球軍がコードネーム〝雷牙〟を発動し、二機（二人同時プレイも可能）の〝空間戦術戦闘機「MB−OG」〟を敵のコロニーに送り込み戦いを進める、というゲーム。横スクロール画面で六ステージ構成。全ステージを二周するとエンディングとなる。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

ターンボタンで後ろ向きになり後方の敵機を攻撃できること、オプション機による〝オートガードシステム〟があることなどが特徴。オートガードは前後上下に付いて三種類の攻撃ができるもので、二機まで同時装着可能。このほか速度アップ、無敵シールド、広範囲攻撃ガン、追尾ミサイルなど多彩なアイテムがある。ゲームは持ち機数制。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

雷牙

TVプライズゲーム機
子ブタが狼退治
コナミの「ウーヤーター」

コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から〝コナミ・ミニエンターテイメントシステム〟第三弾「ウーヤーター」が、一月十日発売となった。

これはTVゲームの結果により景品が払出されるもので、三つのボタンを操作する。

「三匹の子ブタ」をテーマとしたもので、三つの扉からランダムに出てくる狼を退治するゲーム。それぞれの扉の前に一匹ずつ、棒を持っている子ブタがいるので、狼が現れた扉の前にいる子ブタのボタンを素早く押すと、棒で狼を叩く。時々出てくる〝赤ずきんちゃん〟を叩いてしまうと一回ミス。時間内に一定数以上の狼を叩くと景品払出し。OP価格二十四万八千円。

ウーヤーター

アイレム㈱のTVゲーム機「剣豪」（本紙第389号本欄掲載）は二月八日発売と決まった。基板販売のみでOP価格は十四万八千円。

話題のマシン

データの「エドワード・ランディ」基板
冒険アクション
原始人の戦い「ジョー&マック」基板も

激しい冒険アクションを内容としたTVゲーム機「エドワード・ランディ」が一月二十三日、データイースト（本社東京、福田哲夫社長）から発売となった。また同社からTVコミカルアクションゲーム機「ジョー&マック・戦え原始人」が二月十二日発売となる。

「エドワード・ランディ」は恐しい陰謀をたくらむ組織との戦いを展開するもので、複葉機の翼の上、モーターボート、トラックや乗用車のボンネット上などに乗って、襲ってくる敵をやっつけていくゲーム。全部で七ステージあり、画面は縦横あるいは3D形式にスクロール。八方向レバーと二つのボタンを操作。攻撃は近くの敵はパンチとキックで、少し離れた敵はムチで行なう。ムチはレバーとの組合せで危険な場所での移動用や、端につかまって大回転攻撃をするのに使える。軽快なメロディーが流れる中、思いもかけない場所で激しいアクションを展開するもので爽快感がある。タイマーと持ち人数制を併用。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

エドワード・ランディ

「ジョー&マック」は原始時代に若者が原始人や恐竜と戦い、さらわれた村娘を助けるというもの。横スクロール画面。五ステージ展開だが、第二ステージから二種類のコースに分岐する。八方向レバーと二つ（攻撃とジャンプ）のボタンを操作。攻撃は石オノまたは骨を使うほか、卵を割ると出てくる武器（敵が隠れていることもある）が使える。またボタンを押し続けると気合い攻撃もできる。巨大なマンモスや鳥獣が面白い。持ち人数制。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

いずれも二人同時プレイ、途中参加も可能。

ジョー&マック・戦え原始人

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

現代と異世界での戦い
戦国の亡霊復活
SNK、ネオジオ「戦国伝承」

「NEO・GEO」ソフトの「戦国伝承」が二月十二日、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から発売となる。

これは戦国時代の亡霊が現代に復活しようとするのを、特殊能力を身につけた現代の戦士が阻止するとともに異世界に閉じ込められた仲間の戦士の魂を解き放つための戦いを繰り広げるというもの。画面はプレイヤーの動きに従って横スクロール。現代と幻想的な異世界のシーンがランダムに強制的に移行。救出したキャラクター（忍者、武者、忍犬の三タイプ）とチェンジもできることが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

パンチ、キック、〝気〟による攻撃が基本で、ボタンとレバーの組合わせにより多彩な攻撃パターンを駆使。また敵のエネルギーを取ると三タイプの剣が使える。体力が消耗すると肩で息をし、チェンジしたキャラクターが異世界に戻ってしまう。ゲームはライフ制でゲージがゼロになるとゲーム終了（ライフ回復アイテムもある）。カセット定価三万四千円。

戦国伝承

反射神経試すアーケード機
光の攻撃を阻止
ナムコから「八卦方士」

反射神経を試すアーケードゲーム機「八卦方士」（はっけほうし）が、㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）から十二月下旬発売となった。

これは八方向から中心（プレイヤー）に向かって、ランダムに電光が進み攻撃してくるのを阻止するというもので、光が迫ってくる方向へ素早くレバー（八方向）を倒してボタンを押すと、その光は消えてまた別の方向から次々と迫ってくる。五段階のレベルが設定され、光の出現二十回中十五回、三十五回中三十回、五十回中四十五回、六十五回中六十回、八十回中七十五回阻止すればクリアで、それぞれ次のレベルへ進み最高レベルクリアで免許皆伝となる。スリムなキャビネットを使用。電取法対象外。定価二十五万七千円。

八卦方士

4人用クレーン機
コンベアー採用
セガ社の「ドリームタウン」

四人用クレーン機「ドリームタウン」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から十二月中旬発売となった。

これはピンクを基調とした配色のキャビネットで、四方から四人が同時にプレイできるもの。ボタン①でアームを下げ、ボタン②で景品をすくい上げるが、この後景品がアーム上のベルトコンベアーにうまく乗り、手前まで運ばれてくれば払出される。このベルトコンベアーの採用が同機の特徴。景品は直径七五ミリ以下のものなら、どんな形のものでも使用可能。定価八十二万五千円。

ドリームタウン

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.148

位置〈5〉

矢飛圓方

長部日出雄さんの、この間から話題にしている『振り子通信』に、いっとう濃い影を落しているのは映画製作である。

今からいえば数年前のことになってしまうのだが、多分、伊丹十三の面白く心暖まる〝たんぽぽ〟がつくられた頃から、日本映画に今迄にみられなかったような現象が生じてきた。

映画とは無関係ではないのだが、映画の製作に携った経験がない人、本の関係でいえば自分でノヴェルを書いてはいないが、熱心な読書ということになるのだろうが、そういう人たち、俗にいえばダイヤモンドでプレイはしないが外野席でダイヤモンドの一投一打に熱い視線をなげかけ、冷静な一家言をもち、プレイを批評していた人たち。

こういう人たちが、見てはおられないという訳でもないのであろうが、ダイヤモンドに降りていってプレイをしはじめてしまった。

今、手元にそういう資料を置いていないので、はっきりしたことは言えないが、和田誠の映画などはその手の映画では代表的なものではなかったのではなかろうか。

そういう風潮が生じて、外野席のファンの中でも常にファン代表として適切な野次をとばし、一際その応援ぶりが目立っていた長部さんが無視されてしまうということはありえなかったことだろう。

「次の試合はキミに任す。先発、完投のつもりでやって下さい」

今までプロのゲームでは一インニングも投った（ほう）ことがない長部さんにはあるいは一瞬の戸惑いが生じたかもしれないが、そういう風潮を一方では目の当りにしていて、あいつがあのぐらい投げることが出来たのだから、自分に出来ないことはない。いやいや自分が投げればもっといい出来になるのではないか。例えばあいつは九回二死から四球でランナーを出して、次の打者、あれは八番打者だったからという訳ではなかろうが、ストレートばかりを投って、ツウストライク、ノーボール。

かさにかかった三球目のストレートを右翼ポール際最前列にホームランを打たれてしまったのではないか。自分がやれば決してああいうことはしない。たとえ八番打者がキャッチャーで疲れているとはいえ、三球投げた球で三球目がいちばん力がない球だった。それを内角高めに投げたのではないか。あそこはどんな非力な打者でも一応バットを振れば当るところである。振り送れのバットにやや威力にかける速球が当ってしまい、あれよあれよという間にもっとも効率がいいホームランを打たれることになった。

あれではいけません。自分であれば、ああいう場合、外角低めの速球で二ストライク、そこまではあの投手、和田さんといったっけ、と同じようにもうすこし威力があるのを投げる。この際球に威力があるかないかは、ちょっと主観的な問題になるので、横に置いておくことにして、問題はあの三球目ですよ。あれは誰がなんといったって、フォークですよ。速球でいちばん目から遠い外角低目を攻められ、不安になっている打者、遠いところへ二球続けていったから、見せ球としてでも次球は多分内角にくるのではないか、内角にさえくればバットさえ出せば、なんとかボールにバットが当るのだがとおもいこんでいる捕手である打者に、あの内角のハイボールでは駄目。外角低めにフォークを落しておれば、あの打者は手もなく見逃しあるいは力が入らないスイングの三振できまりですよ。

和田さんもヒーローになりそこねたね。観客動員数も一桁あるいは二桁違っていたのに違いないよ。あそこでフォークさえ投っておけばね。惜しい。惜しかった。あそこまで力投していたのに。

先発完投で試合を任すとまで言われれば、外野席代表としてはやはり引っこむことは出来ない。

いやここまで外野席の人たちがダイヤモンドで活躍しているのを見ていては、自分としても、全くの素人ではないのだから、映画監督をしたことはないけど、おもいかえせば、あれは日活だったか東映だったかで、室何とかさんをつかった映画、あれには相当な部分のお手伝いをして、あの映画の評価は非常にたかかったのではないかというようなことも頭をよぎる。

まっさらな白球が手渡される。キミに任す。後にはひけない。

白球を貰おうとした際に白球を持っていた人が急死をしてしまうアクシデントが起きた。運悪く白球は落ちる。ころころとダイヤモンドを転がってゆく。しかし長部さんはもう先発完投の覚悟が決っている。

例によってこうである。

——星のきまっている男は振りむこうともしない——

落ちて転がる白球を長部さんもティームのナインも追っかける。

長部さんは最終的には自分の家屋敷を抵当にいれて映画製作の費用の一部にあてることにより、ティームにもそしてまず自分にも気合いをいれる。

『振り子通信』を読んで感じる作者の多忙から生じる眩惑の原因は、この映画の製作費の捻出にあるようだ。

長部さんのもつ忙しさとか忙しなさとかは既にあの評判になった小説、『監督』の後半から感じられていたことだが、長部さんはもうあの頃から映画製作のプランを持っていたかどうか、これも今手元に資料がないので定かではない。

しかし『監督』を読んでいて後半にさしかかると、この監督が瘡蓋や痂を肌から剥がして相手に投げつけることに活路を見出してからが、書き急ぎになってしまっているのである。

『赤と黒』『戦争と平和』『罪と罰』あるいは『ジャン・クリストフ』、まあ何でもよい。面白い長篇小説を読んでいると誰も感じることである。最初はゆっくりと大河の流れがはじまる予感を楽しみながら読みはじめるのだが、三分の一あるいは半分ぐらいまで読みすすむうちにその小説のもつ熱気に炙られるようにして後半はごく短時間に一気呵成に読み了えてしまう。

しかし早く読むことと書き急ぎとはちがうので、読者が早く読むところでも作者はじっくりと書きこんでいるのである。

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ガンフロンティア（タイトー） Gun Frontier (Taito)	8.00
2	2	ギャルズパニック（金子製作所／タイトー） Gals Panic (Kaneko)	7.39
3	3	パウンド・フォー・パウンド（アイレム） Pound For Pound (Irem)	7.38
4	8	リーグボウリング（ＳＮＫネオジオ） League Bowling (SNK)	7.30
5	1	パンクショット（コナミ） Punk Shot (Konami)	7.21
6	9	スーパーバーガータイム（データイースト） Super Burger Time (Data East)	7.14
7	10	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	6.96
8	4	スカイスマッシャー（日本システム／タイトー） Sky Smasher (Nihon System/Taito)	6.81
9	7	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	6.67
10	—	ブラッドブラザーズ（ＴＡＤ／テクモ） Blood Brothers (TAD)	6.47
11	12	ジョイジョイキッド（ＳＮＫネオジオ） Puzzled [Joy Joy Kid] (SNK)	6.54
12	5	ドラゴンセイバー（ナムコ） Dragon Saber (Namco)	6.48
13	15	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	6.33
14	11	ピットファイター（アタリゲームズ／コナミ） Pit-Fighter (Atari Games/Konami)	6.21
15	19	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	6.07
16	26	クイズＨ.Ｑ.（タイトー） Quiz H.Q.* (Taito)	6.05
17	17	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	6.00
18	23	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	5.94
19	20	コラムス Ⅱ（セガ社） Columns II (Sega)	5.88
20	6	ダブルドラゴン Ⅲ（テクノス／テクモ） Double Dragon III (Technos)	5.86
21	13	マジェスティック12（タイトー） Majestic Twelve [Super Space Invaders] (Taito)	5.79
22	21	カプコンワールド（カプコン） Capcom World* (Capcom)	5.75
23	16	サンダーフォースＡＣ（セガ社） Thunder Force AC (Sega)	5.64
24	14	スーパーパン（ミッチェル） Super Pang (Mitchell)	5.62
25	29	上海 Ⅱ（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.36

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ 2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	8.77
2	3	ファイナルラップ 2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	8.08
3	2	スペースガン（タイトー） Space Gun (Taito)	8.00
4	5	シスコヒート（ジャレコ） Cisco Heat (Jaleco)	7.30
5	4	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.20
6	6	ＧＰライダー（ライドオン）（セガ社） GP Rider (Ride-On) (Sega)	7.09
7	8	レーザーゴースト（セガ社） Laser Ghost (Sega)	6.64
8	9	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	6.63
9	12	Ｇ－ＬＯＣ（デラックス）（セガ社） G-LOC (Deluxe) (Sega)	6.53
10	7	ビーストバスターズ（ＳＮＫ） Beast Busters (SNK)	6.50
11	14	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.42
12	10	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.39
13	13	Ｓ.Ｃ.Ｉ.（タイトー） S.C.I. (Taito)	5.82
14	11	ウイニングラン鈴鹿ＧＰ（ナムコ） Winning Run-Suzuka GP (Namco)	5.56
15	15	エアインフェルノ（デラックス）（タイトー） Air Inferno (Deluxe) (Taito)	5.00

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	麻雀スーパー(禁)版（ユウガ／フェイス） Mahjong X rating* (Yuga/Face)	6.67
2	1	麻雀禁じられた遊び（ホームデータ） Mahjong Forbidden Play* (Home Data)	5.82
3	3	麻雀クラブ90's（日本物産） Mahjong Club 90's* (Nichibutsu)	5.40
4	5	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	5.20
5	7	麻雀ねるとん牌鯨団（中日本リース） Mahjong Crimson-Whales* (Dynax)	5.06

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	シンプソンズ（データイースト） The Simpsons (Data East)	7.33
2	2	リバーボート・ギャンブラー（ウィリアムズ） Riverboat Gambler (Williams)	6.33
3	3	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	6.20
4	4	ローラーゲームズ（ウィリアムズ） Rollergames (Williams)	6.00
5	7	ワールウインド（ウィリアムズ） Whirl Wind (Williams)	5.67

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Data East Introduces "DVI-Tech" Into Videos

Data East Corp., Tokyo, has recently revealed that it has introduced the "Digital Video Interactive" (DVI) technology owned by Intel, an American semiconductor manufacturer, into its coin-op video development. In cooperation with Intel Japan Corp., Tokyo, a subsidiary of Intel, Data East commenced a test in the summer of 1990, and succeeded in it. Thus, it decided to launch full-scale development. It was announced on December 20.

DVI is one of technologies which digitally stores/reproduces video screen images on the compact disc (CD)-ROM, and can characteristically store a volume of information comparable to that stored on the laser disc (LD) compressively, as if folding information. This technology is applicable in various fields, and a few years ahead a family CD/DVI player will be released.

Coin-op video games using LD were released by several companies early in the 1980's, even forming an independent field. Thereafter, however, their development has been suspended due to technological difficulties, such as durability. When the LD is employed, pictures taken on the spot can be used, allowing players to enjoy more realistic screen images. In order to revive this advantage, by means of DVI technology, redevelopment has been ralized in the form of "CD Video Game".

Since last summer, in Intel Japan's laboratory, based on Data East's LD video game "Thunder Storm" (released in 1984), it was made into CD-ROM and a sample version could be completed in October. The sample version was unveiled as an example of DVI product by Intel at Multi-Media Conference (October, Makuhari Messe) and Comdex Fall 90 (November, Las Vegas). Through such test release, Data East set about development of DVI video game. The first product will be unveiled in the coming spring.

Coin-op videos named "Interactive Video Game" by Data East are such that CD-ROM and CD player are provided in place of conventional Masked-ROM, and a special LSI chip, which processes memory in the form of DVI at a high speed, is set on the main PC board. Since CD is used instead of LD, durability of the drive unit improves significantly, and overall performance improves noticeably. Data East intends to provide other manufacturers with technology, including software development tools, aimed at widespread diffusion of "Interactive Video Game".

Tetsuo Fukuda, president of Data East, stresses that CD/DVI video has stabler performance than LD video, and can lead to significant price decreases, and said: "In the spring of '91 we would like to unveil the first game, followed by two games in summer. This market is expected to grow much from now on."

46 Exhibitors Join "AOU Expo '91", Chiba

"AOU Amusement Expo '91" will be held on February 26-27 at No. 1 hall of "Makuhari Messe", Chiba Prefecture, by AOU, the federation of local operators association in Japan. "AOU Expo '91" will be participated by 46 companies – 5 more than in the previous expo – using 528 booths (each booth measures 2.7 m x 2.7 m).

Invitation to exhibition was started in mid-December, and closed on January 11, 1991. Although 539 booths were applied for, 17 booths were curtailed for limited space, and 528 booths were secured. The show's management is undertaken by AOU Expo committee, and Tokuzo Komai, senior managing director of Sega Enterprises Ltd., assumed office as its chairman.

"AOU Expo" is managed according to very complex rules, including irregular exhibition fees, but characterized by acceptance of all types of company. So, companies which cannot participate in JAMMA Show (i.e. unqualified companies), can also exhibit their products.

Exhibitors at AOU Expo '91 are as follows: Able Corp., Asahi Seiko Co., Ltd., Asahi Engineering Co., Ltd., Atlus Ltd., Banpresto Co., Ltd., Capcom Co., Ltd., Data East Corp., Hope Co., Ltd., Irem Corp., Jaleco Corp., Kasco (Kansai Seiki Seisakusho Co., Ltd.), Kawakusu Co., Ltd., Komaya Co., Konami Co., Masago Industrial Co., Ltd., Mass-set Co., Ltd., Mexico Amusement, Namco Limited, Navis Industry Co., Ltd., Nihon Gorakuki Co., Ltd., Nippo Co., Ltd., Okamoto Mfg., Co., SNK Corp., Sanwa Denshi Co., Ltd., Sega Enterprises Ltd., Seimitsu Shoji Co., Ltd., Showa Tekkoh Co., Ltd., Sigma Enterprises, Inc., System Service Co., Ltd., Sunwisde Co., Ltd., Taito Corp., Taiyo Jidoki Co., Ltd., Takara Amusement Co., Ltd., Tasco Co., Ltd., Tecmo Limited, Tiger Goraku Co., Ltd., Togo Japan Inc., Yuei Co., Ltd., UPL Co., Ltd., Video System Co., Ltd., Visco Corporation. [Press] Amusement Industry, Amusement Press (Game Machine), Coin Journal, Shinseisha (Gamest), World Fair (Euroslot).

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Sega & Namco Acquire Deith Leisure, UK

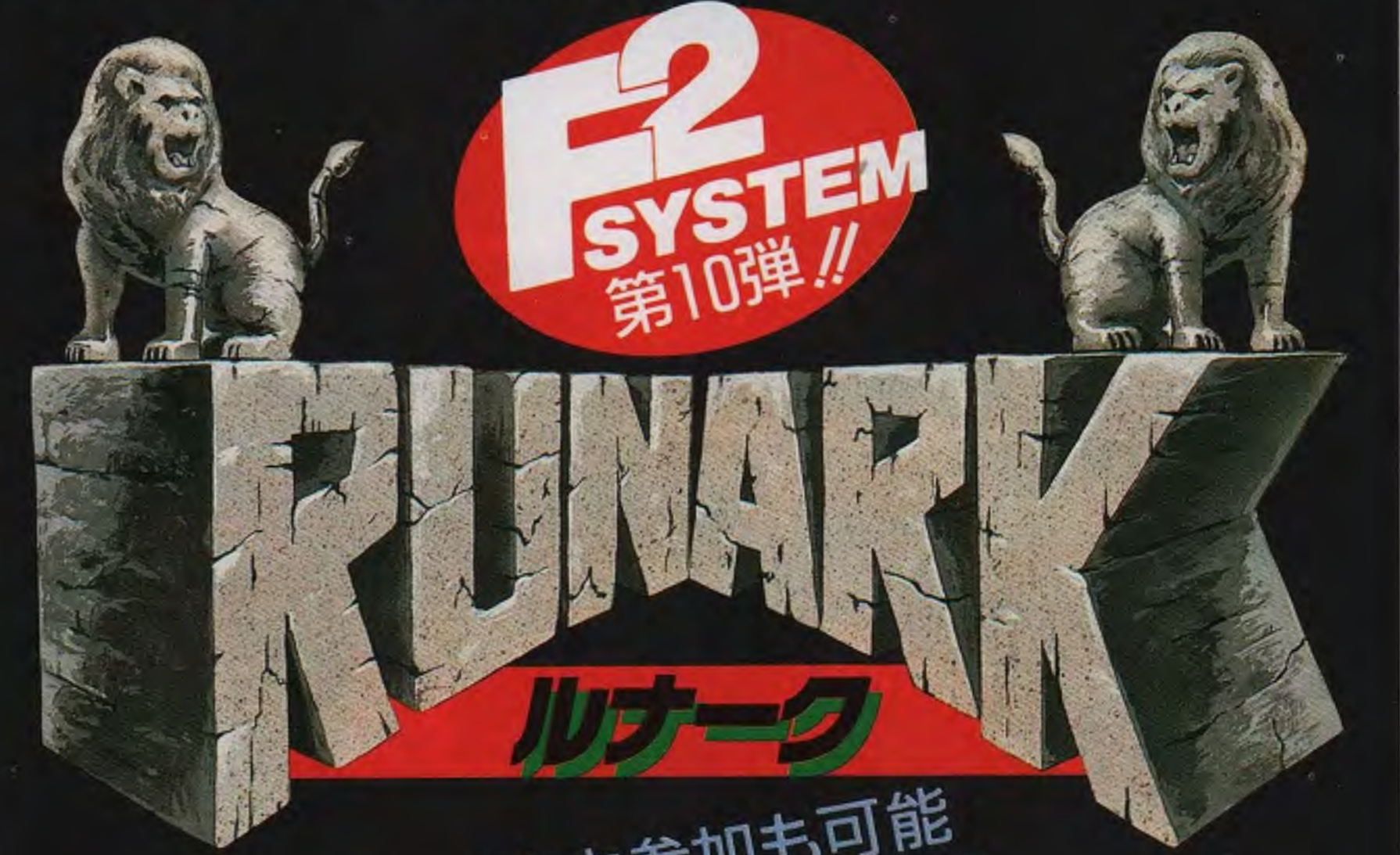
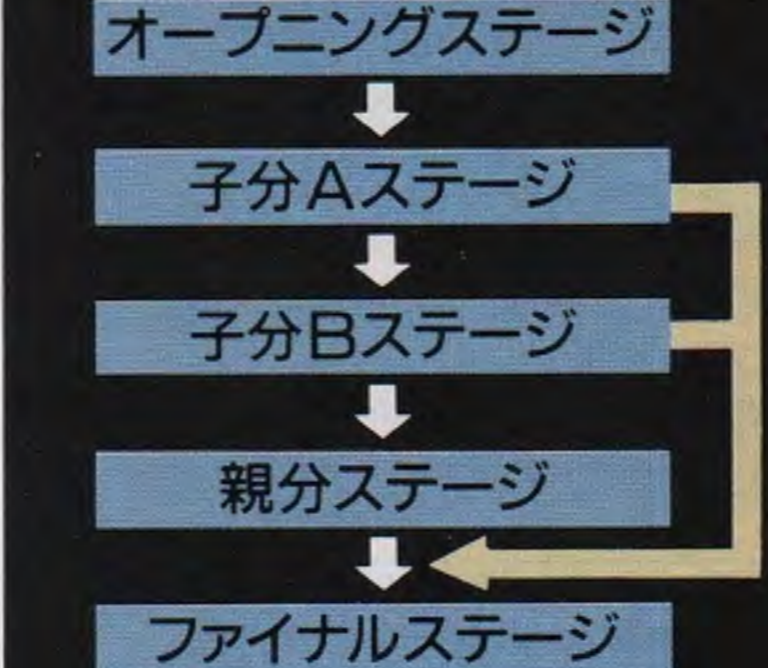
Sega Enterprises Ltd., Tokyo, jointly with Namco Ltd., Tokyo, entered into a contract to acquire Deith Leisure PLC, London, on December 20, 1990. – The statement was released on January 7, the first day of ATEI '91, by Deith Leisure.

The statement said also: "Sega Enterprises Ltd., jointly with Namco Ltd., will now provide all necessary support and assistance to maintain and expand Deith Leisure PLC's business. In addition, we take this opportunity to confirm that our good relationships with other manufacturers and distributors will not be affected by this acquisition."

Hayao Nakayama, president of Sega, admitted that Sega, jointly with Namco, purchased Deith Leisure, and explained to *Game Machine*: "The current purchase is intended to restore the British amusement game market which remains stagnant. I expect that, when Deith Leisure's management is strengthened, sound competition will be regained so that the British market will expand again." Funds required for the purchase, capital investment ratio, etc. will be announced later.

Deith Leisure is one of major British distributors, and was a subsidiary of Corton Beach of UK, like Philip Shefras Spares (PSS) of UK, Suzo Trading of Holland and R. H. Belam of U.S.A. In November 1990, however, Corton Beach underwent grave financial difficulties. After that time, therefore, these subsidiaries have endeavored to continue operations, while trying to buy back the management rights.

So far, Deith Leisure has exclusively distributed Namco's video games and arcade games, while dealing in other Japanese and American video games and pinballs. Brent Leisure, among other distributors, has exclusive rights on most of Sega's videos, while Electrocoin Automatics has exclusive rights on products of Capcom, Jaleco, SNK, Taito, etc.

In the U.K., however, some people attribute the reason to the fact that amusement games are treated as part of the market for gambling machines called AWP (amusement with prize). How can the current purchase improve the British market?

俺はソニックブラストマン。
平和のために、今日も殴るぜ!!
SONIC BLAST MAN
ソニックブラストマン
街が攻撃されている。
3発なぐって
悪の要塞ビルを破壊せよ
子供があぶない!
3発なぐって
トレーラーを止めろ!
【遊び方】
●1ゲーム100円で3発殴ることができます。
●コインを投入すると、ランクセレクト画面が出現します。全5ラウンドの中から1つを選んでゲームスタートします。
●ターゲットが現れパンチパッドが完全に起き上がったら、ストレートでパッド中心へパンチ!
●結果にかかわらず、3発殴り終わるとゲームオーバー。
●その日の上位成績者を上位100名まで記録します。
■仕様：寸法／700(900)(W)×1,330(L)×1,810(H)㎜ 重さ／170kg 消費電力／101W 最大消費電流2.76A ▽95-3651
敵には過激にトドメをさせ!!
パンチ・キック・投げやロケット弾などの8つの武器を駆使して、徹底的に敵をやっつけ、動物たちを救い出せ!!
キャッチ・ザ・ハート
TAITO
F2 SYSTEM 第10弾!!
RUNARK
ルナーク
★2人同時プレイ途中参加も可能
★片側2Pダブルコンパネ使用
★8方向レバー2ボタン
【遊び方】
●2人～4人同時プレイ可能。
●全7ラウンド構成。街・列車・船・ジャングルなど、めまぐるしく展開します。
●Aボタンで攻撃(パンチ・キック・とどめ)および武器を持ち上げたり、投げたりを操作します。Bボタンでジャンプ。A＋B同時で大ワザをしかけます。
●ラウンドクリアごとに、様々な敵が出てきます。最後はボスとの一騎打ち!!
ことしも街を熱くする…
これがタイトー・ニュー・ゲームだ!!
これぞ究極のモグラ叩き!!キミはどのステージまで挑戦できる!?
UFO★MOGURA
UFOモグラ
UFOに乗ったモグラ星人をガンガン叩きまくってしまうゲームなのだ!!
オープニングステージ
子分Aステージ
子分Bステージ
親分ステージ
ファイナルステージ
全5ステージの迫力!!
■仕様:寸法／1,100(W)×1,000(L)×1,530(H)㎜
重さ／100kg 消費電力／AC100V・300W ▽91-41889
接続すると競争できる!!
通信機能で収益アップ!!
ロックンモール
オペレーション方式
①コイン＋オペレーター
コインの投入された機械だけがプレイできます。
②チケットオペレーター
チケットを支払った人だけがプレイできます。
③完全自動
コイン投入と同時に単体としてプレイできます。
■仕様:寸法/700(W)×850(L)×1.390(H)mm 重さ/65kg
消費電力/AC100V・200W
▽91-35817
株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：03-3222-4888
※筐体の仕様外観は改良の為、予告なく変更する場合があります。
©TAITO CORP. 1991